

電腦遊戲的超強資訊
軟體世界
國際中文版
141
全球華人電腦門市・書局均售
香港 HK$19・馬來西亞 RM$10
新加坡 S$8・美國 USD$6
加拿大 CAD$9・澳洲 AUD$9
2001 /
JANUARY
COMPUTER SOFT WORLD MAGAZINE MONTHLY
PC POWER Zine
全球資訊網 http://www.swm.com.tw/
特別報導
INTERPLAY專訪後續報導
KOEI台灣分公司專訪
驚爆內幕！
暗黑破壞神II中文版改版日誌
大唐雙龍傳製作小組直擊專訪
遊戲極品堂
英雄
攻略白皮書
軒轅劍參外傳
—天之痕
前期攻略
柏德之門二
通關要點
指南(上)
紅色警戒二
兵種部隊
戰力分析
●本期超值附贈：
「英雄」～
闇黑大地傳說搶先版
●勁碟MegaDisc
鐵血悍將、
飛虎神風、
雷神之槌3：
團隊競技場、
軒轅伏魔錄、
小燕子
決戰大富翁
………等
8款
試玩／展示強打！
ISSN 1605-2722
01
9 771605 272000
封面設計／蘇執斐


洗鍊道法精髓，
提昇武俠新境界
最眞實的人性
最感人的情愛
難纏的地形謎題
匪夷所思的迷陣
高超劍術融入玄奇道法
更有神奇法寶靈活運用


新蜀山劍俠傳
超凡絕塵的武俠大GAME
還珠樓主最著名長篇鉅作
蜀山飄渺，煙霧蘊含．．．．
玄怪世界，無限迷離
怎得無情相思，
互訴衷曲：
只待　有情　有緣　有愛
出版發行/
智冠科技股份有限公司
www.soft-world.com
全家
便利商店
萊爾富

新蜀山劍俠傳

蜀山無限好、劍仙大尋寶

蜀山，一個綺麗的玄奇幻境，更有許多法寶藏於其中......
而我們的小劍仙齊金蟬，一心想要修身証道，
除了御劍行俠之外，更需要諸多法寶的協助，
才能發揮最震撼的攻擊力，斬妖除魔；
展露無遺的"劍仙本色"。

但是，許多傳說中的法寶，可不是隨便就可以出土的，
這些"只聞其名不知其物"的秘寶，現正散落蜀山的四處，
讓小劍仙齊金蟬不知從何下手；
唯有將名稱放上圖中正確的位置，法寶才能出土，
懇求耳聰目明的各位，幫忙小齊齊；
從有限的線索裡，找出神秘地圖中的法寶正確位置吧！



軟體世界 智冠科技股份有限公司
www.soft-world.com http://智冠.商業.tw

法寶描述

A.十陰捺地冥魂樽
形似古鼎，下有三腳，為酒器狀：本為天竺國『血教』聖物，由『血教』掌門注入其魂魄而成，在某次抵禦拜火教的戰役中發揮極強大的威力：可化樽為鼎，形體或大或小，全由使用者灌注意念而形成。

B.嘯天撼地
長有金翼的牙獸聖器，外型長有獅頭、虎爪、雙翼對生，且尾上長有錐刺：本為一聖山內靈免的化形：具有神獸的力量，並賦予施用者『千金之頂』的絕招，威力足以撼動天地，故而稱之:『嘯天撼地』！

C.聖骨橛
佛門聖物，乃由如來佛祖揭示而作：取自千百高僧的天靈蓋骨鑄煉形成，為一金剛劍橛，刃上鑲有八環，特具降妖伏魔的強大法力。

D.星河令
雲形的法杖，上有雲朵雕刻、祥霧纏繞：相傳為太上老君收伏雲族兩大老而成，防禦力極強，深具濾毒效果：可賦予施用人『裂雲劍法』，一時雲霧大開，刀槍不入。

E.神龍御天衝
本體為『破雲飛龍』所化成的法寶，故外表乃玉質的龍形物，身形曲繞，呈現神龍御天之形，可供佩帶，賦予『破雲』、『怒雨』的奇招，五爪靈現，橫掃千軍萬馬，亦不在話下。



猜法寶、中大獎，嘻⋯⋯

法寶出土地形圖











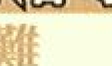
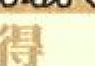
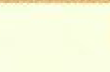

尋寶辦法

請將正確答案(法寶代號:A、B、C、D、E)，以原子筆填入小圖相關位置內，
沿外框虛線剪下，貼於明信片後，並註明:姓名、地址、電話
於90年1月31日前(郵戳為憑)寄到
『高雄市前鎮區擴建路1-16號13F　蜀山尋寶小組收』即可。
我們將在『新蜀山劍俠傳』發行之後，陸續抽出:



1.蜀山獎　5名(各可得『新蜀山劍俠傳』珍藏版遊戲一套)
2.法寶獎　5名(各可得新學友書局之圖書禮卷200元)





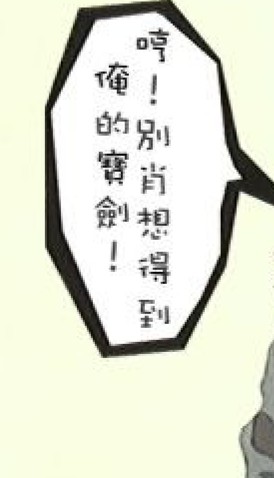

機會難得，敬請把握



傳說，在幽渺的深山存在著【劍仙】，能得其真傳者，將習得變幻莫測、登峰造極的劍術，它日重出江湖之時，必能成爲天下第一！

傳說，劍仙每十年出現一次，武林中人爲求習得劍仙之術，無不爭先比畫，以求得劍仙的秘傳劍招……

傳說，有個地方叫【蜀山】，其中存在著劍仙……





你想知道在【蜀山】中，存在著多少名高深莫測的劍仙嗎？所謂飛天御劍之術，所使的是什麼仙術？所操弄的又是什麼劍？置身在如夢仙境的蜀山裡，要如何面對未知的邪靈精怪，施展斬妖除惡的本領，以求得自身的俠義正道？！現在有一個讓各位玩家可以好好扮演劍仙的機會……請各位劍仙們好好發揮一下想像力，打造出你心中最富神力、最具仙氣的個人專屬之【劍】，同時還要賜予它一個響亮名號和威震八方的劍招，讓它陪你聯手闖蕩江湖，同其他名劍一起比畫、比畫，以得劍仙真傳！



快提起筆吧！只要你的專屬之劍夠神、夠嗆，您就有機會能得到【新蜀山劍俠傳】遊戲，搶先一嚐"飛天御劍"的滋味。利用名信片畫下您的專屬之劍(請勿使用鉛筆)，並註明：劍名、劍招(以上皆請自創抄襲無效)，以及姓名、地址、電話；請於八十九年十二月三十一日前(郵戳為憑)，一併寄到

高雄市前鎮區擴建路1-16號13F 新蜀山製劍工會收

我們將選出：

壹、史上最強之劍一名

貳、最具價值之劍一名

參、最愛珍藏之劍一名

肆、五大曠世名劍五名

除了有獎品可拿，您的作品還有機會可以成為隱藏在遊戲中的終極兵器喔！

(所有得獎作品版權歸本公司所有，恕不退還原稿)

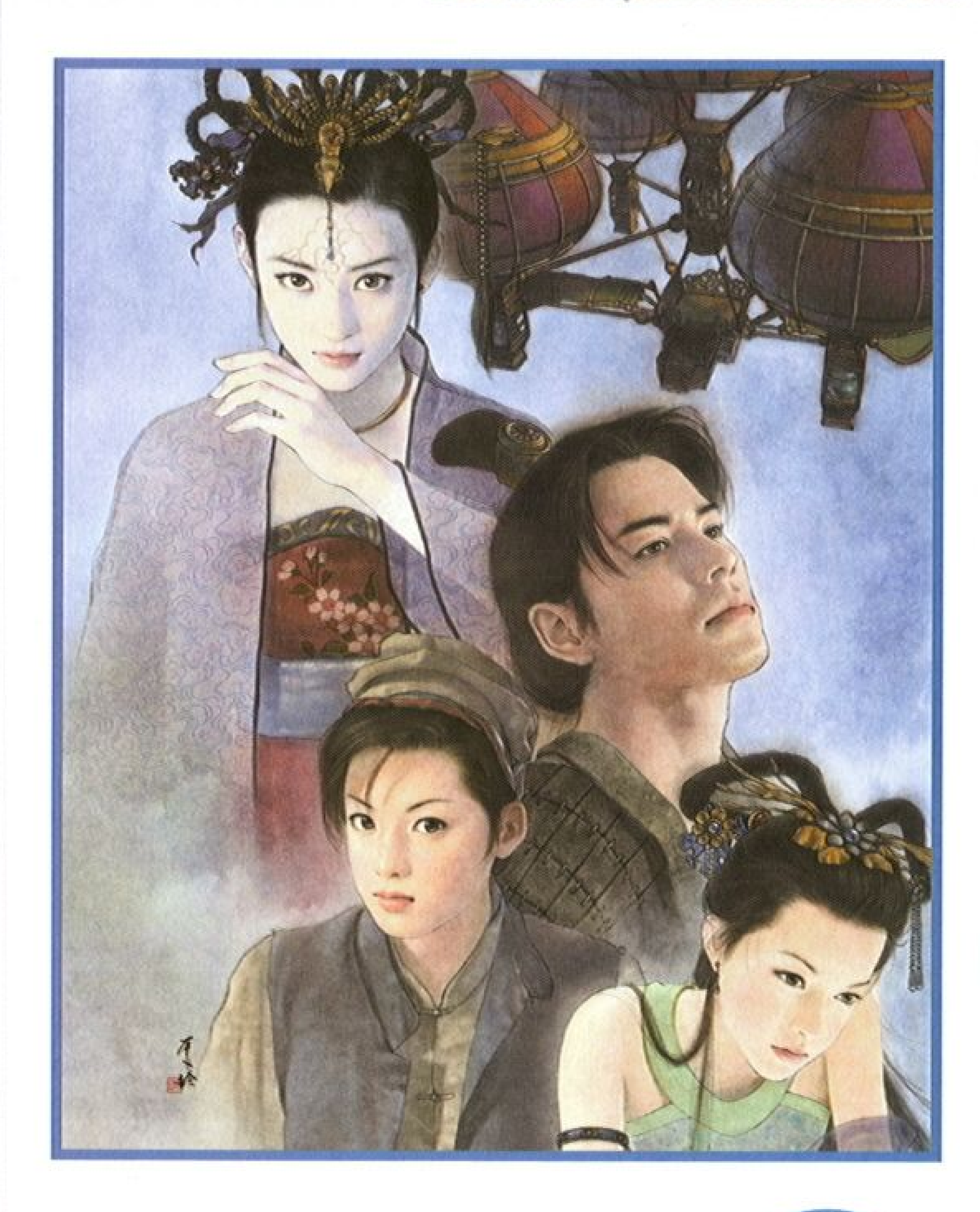
(以上得獎者可各得【新蜀山劍俠傳】珍藏版遊戲一套及【軟體世界】當期雜誌一本)

(第四項得獎者可各得【新蜀山劍俠傳】珍藏版遊戲一套)

※所有獎項獎品將在遊戲上市發行之後，陸續寄出！



電腦遊戲的超強資訊
PC POWER Zine
軟體世界 141
國際中文版
COMPUTER SOFT WORLD MAGAZINE MONTHLY
JANUARY / 2001
全球資訊網 http://www.swm.com.tw/



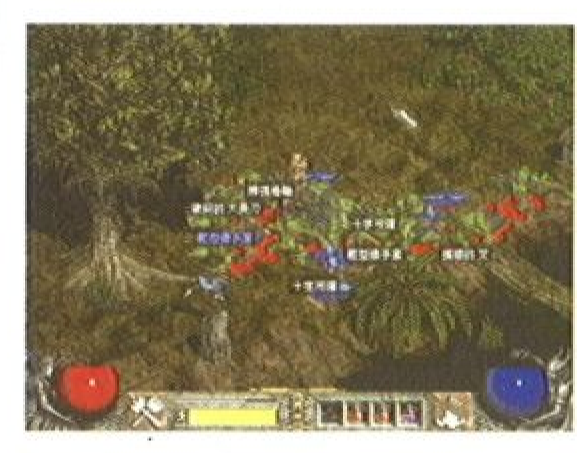
遊戲極品堂

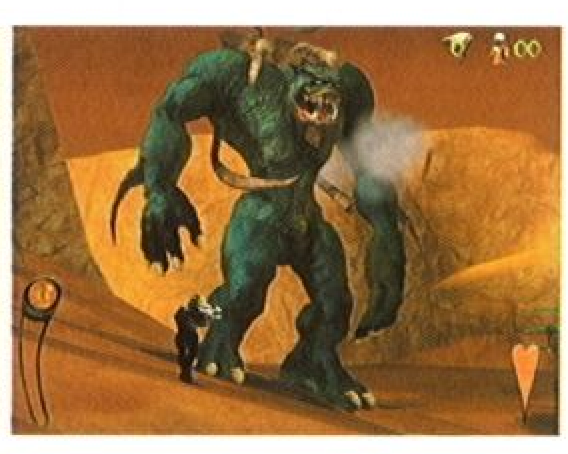


攻略白皮書



特別報導

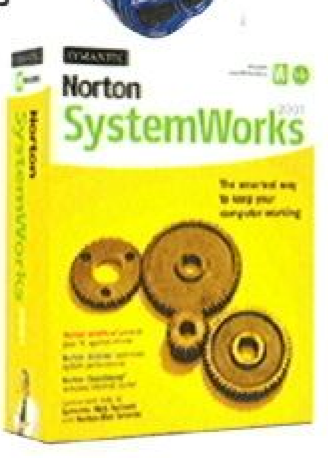




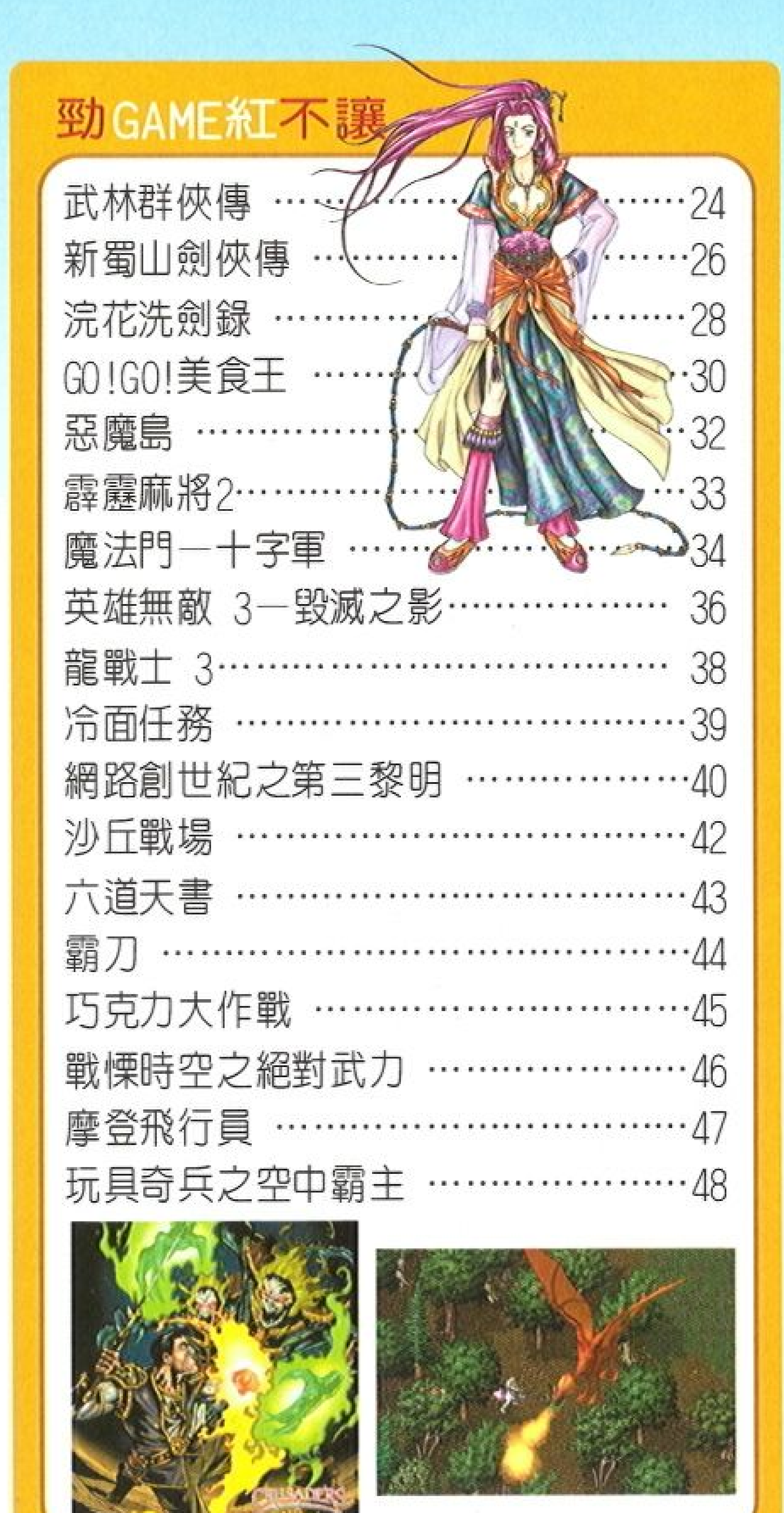
電腦新天地











勁GAME紅不讓

其它專欄







發行人兼社長 王俊博 Chin-Po Wang, Publisher

編輯部 EDITORIAL

總編輯	李俊賢	Herbert Lee, Editor-in-Chief	chief@swm.com.tw
總編助理	李麗月	Lyllian Lee.Secretary	secretary@swm.com.tw
主編	李永治	Dragon Lee.Managing Editor	dragon@swm.com.tw
文字編輯	范家珍	Serena Fan, Editor	serena@swm.com.tw
文字編輯	鄭宗孟	Cheng Tsung.Assistant Editor	editor@swm.com.tw
文字編輯	葉士豪	Leaflet Yeh, Editor	leaflet@swm.com.tw
技術主編	歐宗廷	Richard Oo, Technical Editor	smwcd3@swm.com.tw
網頁編輯	郭順能	A-Bo Kuo.Homepage Editor	webmaster@swm.com.tw
美術主編	郭美玲	May Ling Kuo, Art Director	art@swm.com.tw
美術編輯	葉秀娟	Bany Yeh, Art Editor	bany@swm.com.tw
美術編輯	呂淑瑛	Clare Lu, Art Editor	apple@swm.com.tw
美術助理	伍美蓉	Irene Wu, Assistant Art Editor	gini@swm.com.tw
駐美編輯	莊振宇	Allen Chuang, Feature Editor	webmaster@soft-world.com
駐港編輯	陳志明	Ming Chan.Editor	ultraman@email.gcn.net.tw
駐日編輯	李靜芳	Jessica.Lee	ney-ney@mc.neweb.ne.jp

廣告部 ADVERTISING

(高雄)廣告主任	曾玉琴	Lisa Tseng, Advertising Supervisor	advertise@swm.com.tw
業務助理	慕雪芬	kelly Mu.Advertising Secretary	kelly@swm.com.tw
(台北)廣告企劃	陳宜臻	Michelle Chen.Advertising Secretary	jany@swm.com.tw

高雄/廣告專線 07-8151063 台北/廣告專線 02-27889229轉320

特約編輯群 CONTRIBUTING EDITORS

特約編輯 許德全、吳建煌
特約封面設計 蘇執斐

出版 PUBLISHMENT

發行所 智冠科技股份有限公司
電話 886-7-8150988轉223、224 傳真:886-7-8151064
地址 高雄市806前鎮區擴建路1-16號13F
13F, No. 1-16, Kuo-Chien RD., Kaohsiung 806, TAIWAN.
投稿信箱 高雄郵政18-69號信箱
電子郵件信箱 editor@swm.com.tw
全球資訊網 http://www.swm.com.tw

支援廠商 INFO & PRINTING

法律顧問 寰瀛法律事務所 台北市仁愛路四段376號7F
TEL:886-2-27058086 FAX:886-2-27085628
製版印刷 中華彩色印刷股份有限公司 台北縣新店市寶橋路229號
TEL:886-2-29150123 FAX:886-2-29189049

海外行銷業務 FOREIGN AGENCIES

香港 Hong Kong TEL:2729-2781 FAX:2728-0999
E-mail:softword@hkstar.com

美國 U.S.A TEL:(626)288-2177 FAX:(626)288-8453
E-mail:willy@soft-world.com

加拿大 CANADA TEL:(604)232-1223 FAX:(604)232-1222
E-mail:jeff@soft-world.com

澳洲 Australia TEL:(02)9212-4516 FAX:(02)9212-4517
E-mail:oliverwu@rivernet.com.au

星馬 Malaysia (275618-U) TEL:(03)333-0730 FAX:(03)333-0731
E-mail:softwcm@tm.net.my
8A Jalan Rengas Southern Park 41200 Klang Selangor Darul Ehsan

◎中華郵政南字第525號執照登記為雜誌交寄。
◎行政院新聞局出版事業登記證局版高市誌字第177號
◎中華民國78年4月創刊。



唵嘛呢叭咪吽來與群魔共舞吧！
玩家可以透過連線對戰功能，與遠方的朋友或死對頭即時上線鬥智！
卡片的運用
將使己方更有籌碼和敵人周旋，還可能使戰情逆轉哦！
白眉老和尚
的出現對劇情有何重大的意義呢？
造型奇異的魔物
不見得全都是壞蛋哦！
兵種之間的搭配將有雙倍或三倍的威力，天氣也會對戰況產生影響！
小狐仙胡永
與皇太子的“愛の初
天狐聖姑姑
一開始就找主角皇太子的麻煩！
棋盤式戰場
完全圖形指令，並有詳細之人物資料與說明！
來自神話故事之四十二個兵種都具有其獨立的特性，並有神，魔，人，術，幻，鬼，獸七種族之分！幻想而妖氣沖天的法術畫面與場景，將帶給您視覺上的大滿足！



全家便利商店
萊爾富
OK便利店
軟體世界 智冠科技股份有限公司
http://www.soft-world.com http://智冠.商業.tw
海豚蜂工作室
濁浪濤濤，誰來平妖？
平妖傳
自由度高、無限暢玩之 On-line戰略遊戲


軟體世界 智冠科技股份有限公司
http://www.soft-world.com http://智冠.商業.tw
全彩狼工作室
新世紀六國論
現代猛男跨越時空
開創統一的帝國紀元
風流倜儻
才是英雄本色！
情場上．．．
方爲生存法則！
弱肉強食
亂世中．．．
小橋流水 洞亭燭閣
繁華街道 人潮攘嚷 誰知千古愁腸
宮廷朝堂 金碧輝煌 紅塵冷暖過嚐
尋秦記
黃易
大師首創經典武俠
一段不被前人所記載的歷史
萊爾富


精緻細膩的情愛經典……
號稱『美眉殺手』的溫柔多情種，
是現代特種精英？是古代秦國猛將？
看他如何兼顧愛情與事業，
努力打拼一片天！
古典美女　傾城佳麗
是紅顏禍水？
還是紅顏薄命？
六國的毀滅是否早已決定？

決定三國鼎立 三位霸主的故事一次呈現

結合了RPG與即時戰略遊戲 讓你一次收藏兩種樂趣




孫 權
曹 操
劉 備
孫
曹
劉
傍長江，依天險
先人開濟創磐碁
內張昭、外周瑜
東吳霸主孫仲謀
治世之能臣
亂世之梟雄
官渡少軍敗袁紹
赤壁百萬飲恨歸
帳前五虎將
帳中諸葛亮
半壁江山平地起
半生流離終成器
權
操
備
神州領土、誰可稱雄？
周 瑜
夏 侯 惇
關 羽


ODIN SOFT
『 THE FALLEN ANGEL 』
Role Playing Game
CD 4 枚組
P-200/32MB
WIN95/98/ME/NT/2000 對應
2000/12/25 發售預定
Illustrator: PEST
※道歉啓示※
由於生產製成出錯的原因,『墮落天使』
將延至2001年1月10日發售。
奧汀科技在此向廣大的玩家致歉。
軟體世界
ODIN SOFT
THE FALLEN ANGEL
墮落天使
2001/01/10
www.odinsoft.com.tw
CAST Blade Meredith/Jack Beacher/Jessica Hayden/Tiffany Nathaniel/Vivian Broderick
Silver Silvester/Michelle Grover/Gado Theobald/Tera Natividad/Miran Mandel

About Game 遊戲

在這一期的介紹中，讓我們再來深入的瞭解，墮落天使到底是一款什麼樣的遊戲？



戰鬥

遊戲中的戰鬥畫面將會有驚人的演出，別於一般２Ｄ遊戲的是，不但戰鬥視點會有四種變化，而人物攻擊也會拉近距離，使攻擊畫面更具魄力。

在戰鬥指令欄中，分別有攻擊、ＤＮＡ（或魔法）、交涉、道具、撤退，隨著指令的選擇，有箭頭的指令將會有子指令欄出現。

交涉



戰鬥中可和敵方進行對話交談，依敵方的情緒反應將會有不同的結果，交涉成功即可取得該角色的ＤＮＡ，反之交涉失敗將會被敵人痛擊，而敵方也會有生氣、高興、恐懼、感興趣四種反應，而所得結果依敵方角色會有不同。

魔法



在遊戲中也會有許多驚心動魄的魔法供玩家使用，而在墮落天使中，不但有魔法，角色還可以從敵方身上取得ＤＮＡ加以融合，成為ＤＮＡ ＰＯＷＥＲ，外掛在角色身上，產生不同於魔法的新能力。當ＣＲＩＴＩＣＡＬ軸集滿時，角色可以發動華麗的必殺技。

ＤＮＡ系統



不同於其它遊戲的ＤＮＡ系統，將使墮落天使的戰鬥更為豐富，在戰鬥中如果順利取得敵方角色的ＤＮＡ，將可帶到醫院融合產生新的能力，這項能力可以外掛在不同的角色上，每一個外掛ＤＮＡ都會有不只一種能力去供玩家修練。使用ＤＮＡ能力的畫面，不同於一般的魔法，將會有不適合做這項手術的角色出現。

帶您體會全新不同的ＲＰＧ世界





奧汀科技

地址：中和市建一路150號12樓之5（遠東世紀廣場Ｅ棟）
電話：02-8226-3733　ＦＡＸ：02-8226-3722
http://www.odinsoft.com.tw





那一天，我們在網路三國上相遇，

生命開始有了不同的意義．．．



有多少個不能成眠的夜晚，

有太多言語不能形容的感動，

有數不盡的智慧與創意結晶，

有不為人知的辛酸、有默默忍受的謾罵，

不能盡如人意，但求無愧我心．．．





一切的過程，都讓“網路三國”

這個完全由國人自製的網路遊戲，

陪網友玩家們在荊棘中一路前行．．．



三國

六個遊戲特色

減少佔用空間──只要1.4GB哦！

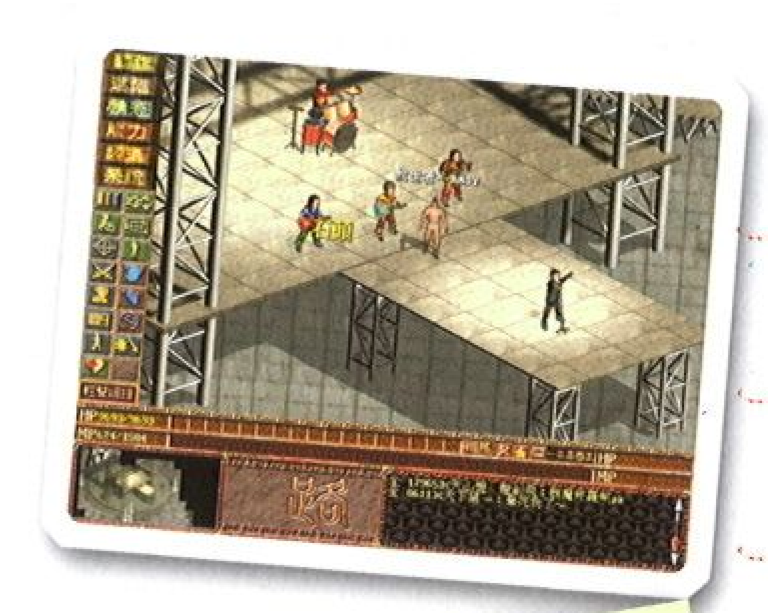
增加裝備圖形變換──人物會玩變裝秀呢！

切換場景變快──不必再苦苦等候囉！

新增抓圖功能──精彩美圖都可收藏哦！

新增絕招任務──更多粉有趣任務等你啦！

簡化操作功能──一個按鍵就可立即戰鬥！



人物豪傑卡、月費卡、
兩種價格超值點數卡現
正在各經銷點熱賣中！

研發製作/



出版發行/





網路三國

網路三國裡　有您意想不到的任務與戰鬥發生，
網路三國裡　還有宜古宜今的事件與現象產生，
網路三國是　是網路遊戲中最符合國人需求的，
也是市面上最龐大、最無遠弗屆、可連繫融合所有華人世界的網路國度！






創建三國黨　實踐新理想　www.chinesegamer.net

想延續您的武士、俠女或謀士那璀璨的生命嗎？
想換個身份繼續在網路三國天地裡縱橫萬世嗎？
網三卡在手！　萬事皆亨通！

（免費送時數１００點）



網三人物

豪傑卡

NT$299

變身好幫手！雙重身份網路鬥陣走！

（有160點哦！）　**（有340點哦！）**　**（30天不限時數上網）**














點數卡
NT$150
不怕失個手！上網點數大方送個夠！

點數卡
NT$300
但願長相守！網三創新精神永不朽！

月費卡
NT$299
網上無敵手！無限時數耐玩又持久！

網路三國

哈騷上網包

不再斷線
痛快上線
快感無限
青春有限

凡騷過，必不留 money

★免費送一個月ADSL
及一個月56K不限時數撥接上網！

★申請 ADSL+PLUS(ADSL+56K)雙頻上網首月免費

●雙重超值優惠
立即申請亞太線上ADSL PLUS可享首月免費，再享第二個月起每月299元之優惠

●雙頻超速快感
唯一提供寬窄雙頻服務，在家使用ADSL（下行512K/上行64K快速飆網），出外還可使用56K服務

●免費加值服務
56K撥接服務可享有免費個人電子郵件信箱10MB
個人網頁5MB、線上個人行事曆5MB、個人記事本2MB

●國際化先進網絡
全省17個自有機房為國內最完整的寬窄頻IP網路匯流點
自有國際T3專線連結美國TOP 3的Above Net和UUNet與亞洲10個國家互連

想要擊劍任俠，
做個豪放不拘的浪客？
在網路三國，你，
絕對可以結黨營私、聚眾生事





在網路三國，你，
絕對可以無法無天、呼風喚雨

★再免費送您上網暢遊網路三國遊戲七天
七天不限時數玩網路三國，讓您感受網路即時對戰的緊張刺激





2 一個月56k不限時數撥接帳號

3 網路三國遊戲完整版







編輯手札 141

原本上期（140期）的雜誌可以在23日左右推出的，可是由於本刊臨時決定，除了原先的兩片光碟之外，再加贈兩片裝的網路三國黃金版＋30點數給讀者們，所以延遲了幾天才出刊。希望這款加送的贈品，能夠讓讀者體諒本刊為了讀者著想的作法。

由於緊接下來是假期頻繁的聖誕、元旦加過年期間，所以本刊編輯部在這段時間內得加緊趕工、日夜加班，以應付如期出刊的壓力。所以請各位讀者多多給我們同仁們支援吧！

話說上一期提到的夾娃娃技巧，其實國內大部份的三爪機都調成同樣，所以除非獎品頗輕，或是恰好被勾住，否則在移動時通常會掉。至於二爪機則是夾子通常調得較鬆，所以一夾住並拉起時勝負便已分曉。其它還有一種勾獎品的，由於店家擺放獎品時通常會擺在較內側的地方，所以看到獎品又大又無可著力的地方時，也不用浪費銅板了。

最近由於工作所需，筆者接觸了某一款目前頗知名的網路連線遊戲，結果發現好像進入了蠻荒時代，到處充滿著意圖不善的玩家人物，一不小心就會被PK了。其實PK（玩家殺手）是網路連線遊戲中相當常見的一種行為，所以該公司也特地安排一些讓玩家不能互砍的非戰伺服器，讓不喜歡與人爭鬥的玩家也有生存的空間。

不過筆者認為，雖然千辛萬苦練出的人物相當難得，但如果PK到還在網路上留言要讓某人消失，或是要連續PK到讓該人物除名，那也略顯激動了些；畢竟遊戲只是虛構的，犯不著為了一時的衝動，而在真實世界中有所行為。至於被點名的人物，也該調整一下自己的行為，若是成為網路公敵的話，那日子可就不容易過了，在路上都得小心被堵，萬一有難時沒人出手幫忙，還可能被落井下石。願各位網路玩家們能夠多多行善，那天有事時也可以得到別人的幫忙，所謂『在家靠父母、出外靠朋友』，網路遊戲中的世界又何嘗不是如此呢？

／李永治

2000/11/29 2:34PM

TOP10 非常爬行榜

非常銷售

資料來源：參與經銷商
統計日期：11月1日～11月30日

1 新倚天屠龍記

●智冠科技
●上回1 ●角色扮演

票數 3726

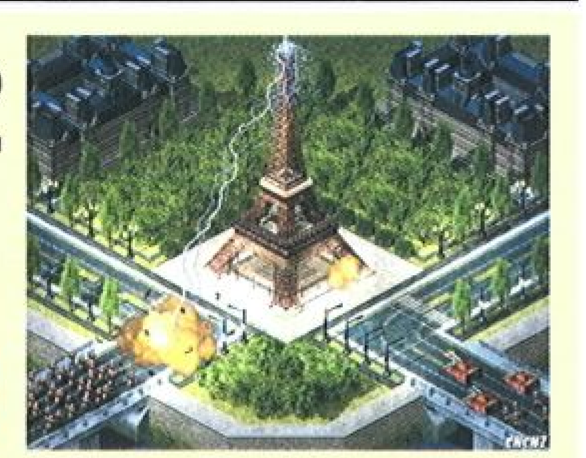


2 紅色警戒2

新登場

●美商藝電
●即時戰略

票數 3698



3 新絕代雙驕2

●宇峻科技
●上回3 ●角色扮演

票數 2913



排名	狀態	遊戲名稱	廠商	類型	票數
4	上回4	天　堂	遊戲橘子	線上角色扮演	2894
5	新登場	新天使帝國	大宇資訊	策略	2601
6	↓ 上回5	世紀帝國2征服者入侵	台灣微軟	即時戰略	2512
7	新登場	樂園	華義國際	線上角色扮演	2497
8	↑ 上回9	勇者泡泡龍3	龍愛科技	動作	2257
9	↓ 上回8	中華英雄	智冠科技	角色扮演	2159
10	上回10	幻想紀元	奧汀科技	角色扮演	2045
11	↓ 上回6	網路三國	智冠科技	線上角色扮演	2027
12	新登場	神兵玄奇	第三波	角色扮演	2018
13	新登場	聖章～女神傳說	台灣TGL	即時戰略	1972
14	↓ 上回7	石器時代ON-LINE	華義國際	線上角色扮演	1919
15	新登場	大蕃薯車拼卡	鉅崴科技	線上益智遊戲	1795
16	再入榜	笑傲江湖之日月神教	第三波	角色扮演	1659
17	新登場	千　年	聖聖士	線上角色扮演	1524
18	新登場	女皇騎士團	智冠科技	角色戰略	1516
19	新登場	麻辣大富翁	弘煜科技	益智	1326
20	新登場	平妖傳	智冠科技	角色扮演	1286

特別感謝本月參與銷售排行的全省50家經銷商

北區：

基督山 TEL：(02) 2686-3643
介安電腦 TEL：(02) 2990-0337
明玉資訊 TEL：(02) 2276-0382
中聯科技 TEL：(02) 2245-3818
風神電腦 TEL：(02) 2423-0711
板創電腦 TLE：(02) 2954-8384
良興電子 TEL：(02) 2278-4690
瑞霖電腦 TEL：(02) 2601-0600
易欣電腦 TEL：(02) 3151-7571
日本橋光華店 TEL：(02) 2239-6441
日本橋新竹店 TEL：(03) 571-1765
書耕圖書電腦 TEL：(03) 522-5792
太和堂書店 TEL：(03) 599-8171
創世紀電腦 TEL：(03) 335-4950
宇宙玩具城 TEL：(03) 479-9065
龍武資訊 TEL：(03) 422-0880
亞闓科技 TEL：(03) 427-2856
三中電腦、艾德電腦、人人書局、幸福城、歡樂城。

中區：

東興電腦 TEL：(037) 337-865
益崧資訊 TEL：(047) 277-115
駿業科技 TEL：(048) 754-362
山民圖書 TEL：(04) 524-4752
易泰電腦 TEL：(04) 836-7484
詠銘電腦 TEL：(04) 623-5298
群欣電腦 TEL：(04) 776-0799
廣訊書局 TEL：(04) 528-5196
遠太電腦 TEL：(04) 222-0050
有樂GAME館 TEL：(04) 329-5076
順發3C量販 TEL：(04) 226-9696
101電腦圖書 TEL：(04) 520-8961
日本橋台中店 TEL：(04) 224-9013
龍軒電腦書局 TEL：(04) 201-6622
飛碟流行玩具城 TEL：(04) 686-5869
新世紀文化廣場 TEL：(05) 532-6207

南區：

順發3C電腦 TEL：(05) 225-9252
墊腳石圖書 TEL：(05) 227-3928
翔宜資訊 TEL：(06) 213-0568
融伸科技 TEL：(06) 226-0566
日本橋北門店 TEL：(06) 226-3130
日本橋建國總店 TEL：(07) 238-1203
大大書局岡山店 TEL：(07) 621-8547
順發3C電腦 TEL：(07) 224-9668
光南書局 TEL：(07) 338-0166
城市漫畫 TEL：(07) 710-3466
巨宇電腦 TEL：(07) 642-6559
北興電腦 TEL：(07) 635-2025

回函中獎名單

廖育聖	雲林縣
蔡育進	嘉義縣
王怡凱	台北市
鄭敬嚴	屏東市
張志全	新竹市
何　昀	台南市
彭建捷	高雄縣
陳宇康	苗栗縣
陳彥志	台北縣
李哲瑋	嘉義縣
許　銘	台中市
李孟哲	台南市
謝琦彬	台北市
朱申溢	彰化縣
盧　順	高雄縣
呂嘉銘	台北縣
楊順仁	台北縣
王敬順	基隆市
林禹伸	桃園縣
王嘉淞	雲林縣

以上讀者可得到一套遊戲軟體，中獎者獎品已於12月25號以掛號寄出。

非常爬行榜 TOP10

非常駭客讀者票選

統計日期：軟體世界第140期選票
統計日期：11月25日～12月15日

1 新倚天屠龍記
●上回5 ●智冠科技 ●角色扮演
票數 253



2 三國志7
●上回2 ●第三波 ●策略
票數 236



3 新絕代雙驕2
●上回1 ●宇峻科技 ●角色扮演



票數 208



4 紅色警戒2
●上回6 ●美商藝電 ●即時戰略 票數 138

5 暗黑破壞神2
●上回3 ●松崗電腦 ●動作角色扮演 票數 119

6 世紀帝國2征服者入侵
●上回4 ●台灣微軟 ●即時戰略 票數 77

7 天 堂
●上回7 ●遊戲橘子 ●線上角色扮演 票數 50

8 柏德之門2
●上回8 ●英特衛 ●動作角色扮演 票數 44

9 中華英雄
●上回8 ●智冠科技 ●角色扮演 票數 41

10 新登場 新神鵰俠侶
●新登場 ●第三波 ●角色扮演 票數 31

遊戲家族 GAME FAMILY 脫線排行榜

本資料由“遊戲家族網站”提供
WWW.gamefamilynet.com

1 哇哩咧炸彈人
脫線指數：★★★★★



進榜原因：
呂銹憐：「你們這些擋路的傢伙還不快讓開，小心我打電話給“媒體高層”嘿嘿嘿………」



2 內衣奇兵
脫線指數：★★★★☆



進榜原因：
Nelson：「怪~明明是在照火辣女的怎麼突然出現豬頭胖妹，真的“跨丟桂”check out ~check out！」





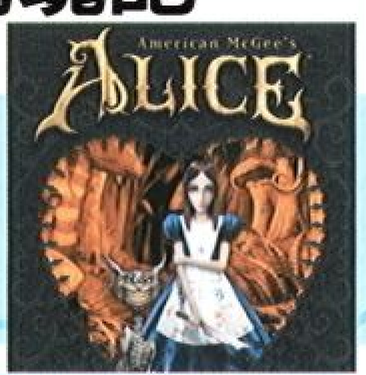
3 新倚天屠龍記
脫線指數：★★★

進榜原因：
告訴我，遊戲中的張三豐是不是請”啃得機”老頭去客串演出的？



4 愛麗絲驚魂記
脫線指數：★★

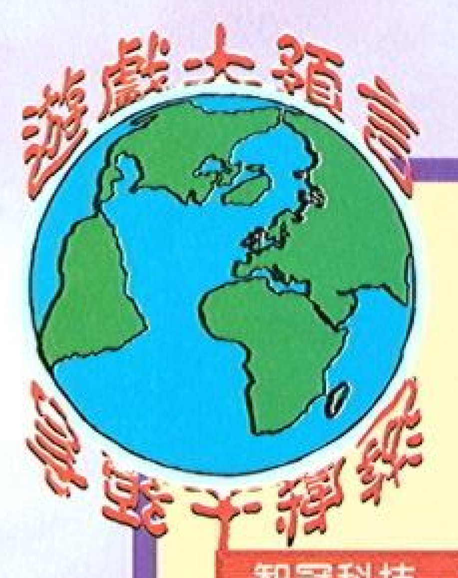
進榜原因：
看到Alice拿著刀的模樣，突然明白何謂“不冷而抖”。



5 天機
脫線指數：★☆

進榜原因：
房子飛在半空中，難道是「魔術大衛」也在遊戲中扎一腳？





■下列各遊戲發行時間表，係由國內廠商於本月10日前所提供之暫定資料，若實際發片時間與本表所刊登之資料有異，請逕向發行公司查詢（請讀者參閱表格上之發行公司資料表）。
■日期標示，上旬為每月1～10日，中旬為11～20日，下旬為每月21日～月底。
■遊戲類型之分類，皆依遊戲公司所提供之資料進行分類，若廠商方面另自定類型，請以該公司所定之類型為準。

智冠科技 TEL:080-741009 FAX:(07)815-1992 http://www.soft-world.com/

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
超時空英雄傳說3	戰略角色	中文	12月	799元
仙狐奇緣	角色扮演	中文	12月	599元
DREAM FRONTIER(中文未定)	角色扮演	中文	2001年1月	780元
新蜀山劍俠	角色扮演	中文	2001年1月	未定
惡靈II	冒險	英文	2001年1月	未定
封印物語	角色扮演	中文	2001年1月	未定
九英雄物語	角色扮演	中文	2001年1月	599元
烽火英雄	策略	中文	2001年1月	未定
神月紀事	角色扮演	中文	2001年1月	699元
自由與榮耀	即時戰略	中文	2001年1月	599元
大富翁世界之旅2	智育	中文	2001年1月	299元
新蜀山劍俠	角色扮演	中文	2001年1月	599元
浣花洗劍錄	角色扮演	中文	2001年2月	未定
黑幫教父	冒險	中文	2001年2月	未定
Go!Go! 美食王	模擬	中文	2001年2月	399元

光譜資訊 TEL:(02)8369-3777 FAX:(02)8369-3788 http://www.ttime.com.tw

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
學生騎士團	戰略	中文	12月	未定

晟業資訊 TEL:(02)2543-2222 FAX:(02)2522-3819 http://www.airgo.com.tw

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
烏鷺－三國英雄	益智	中文	12月	未定
圍棋傳說	益智	中文	2001年1月	未定
自由與榮耀	即時戰略	中文	2001年1月	未定

華義國際 TEL:(02)8789-0099 FAX:(02)8789-1196 http://www9.waei.net/

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
三國風雲2正式版	即時策略	中文	12月	800元
中華一番客棧2	策略	中文	12月	未定
熾焰帝國（Kingdom under fire）	即時策略	中文	12月	800元
惡魔島（Evil Island）	即時角色扮演	中文	2001年1月	未定
俠客列傳	網路遊戲	中文	2001年1月	未定
厄夜叢林 首部曲（Blair Witch 1）	動作	英文	2001年1月	未定
月球計畫（The Moon Project）	即時戰略	英文	2001年1月	980元

松崗休閒軟體 TEL:(02)2704-2762 FAX:(02)2704-4454 http://www.unalis.com.tw

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
神遊威尼斯中文版(Venice暫譯)	純網路連線	中文	12月	990元
迅雷先鋒3菁英版（SWAT3 Elite edition）	軍事動作	英文	12月	1200元
陸戰英豪之重回戰場	動作	中文	12月	399元
飛虎雄風（Pacific Worriers）	動作射擊	英文	12月	790元
封鎖地平線（Infestation）	動作射擊	英文	12月	650元
高球菁英賽（Ultimate Golf）	運動	英文	12月	499元
巡弋戰將（Deep Fighter）	潛艇射擊	英文	12月	890元
戰慄時空之絕對武力（alf-Life: Counter strike）	動作射擊	英文	2001年1月	890元
暗黑破壞神II中文版	角色扮演	中文	2001年1月	1080元
無盡的旅程（The longest Journey）	冒險	英文	2001年1月	1080元
M&M'S巧克力大作戰（M & M）	益智動作	英文	2001年1月	399元
摩登奇兵（Airfix Dogfighter）	動作射擊	英文	2001年1月	790元
奪寶奇謀中文版（Louvre:The final curse）	冒險	中文	2001年1月	990元
津波2265中文版（Tsunami 2265）	日式機甲	中文	2001年1月	890元
網球菁英賽（French Open 2000）	運動	英文	2001年1月	599元

會宇多媒體股份有限公司 TEL:(02)2367-0168 FAX:(02)2367-8959 http://www.smec.com.tw/

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
大決戰（1000 Years Endless War）	即時戰略	中文	12月	888元
魔髮奇緣（Merturl Wizard II）	角色扮演	中文	12月	599元
遊戲製作大師－動作RPG篇	工具	中文	12月	780元
天空之鷹－艾爾賽特任務（Airsite Mission）	策略	中文	12月	780元
黑金企業2	策略	中文	12月	780元
天燎怒火（The Outforce ）	即時戰略	英文	2001年1月	780元
雷電小天使（Baroque Shooting）	射擊	中文	2001年1月	399元
1/3的愛情（Zero）	戀愛模擬	中文	2001年1月	780元
黏土英雄榜（Fugitive Castle）	角色扮演	中文	2001年1月	780元
亂世霸主（Chaos）	策略模擬	中文	2001年1月	780元

遊戲大預言

第三波資訊 TEL:(02)8780-3636 FAX:(02)8780-5656 http://www.acertwp.com.tw

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
英雄無敵3 (Heroes Ⅲ:The Shadow Of Death)	策略	中文	2001年1月	890元
龍戰士3	動作	中文	2001年1月	780元
魔法門:十字軍 (Crusader of Might And Magic)	動作	英文	2001年1月	599元
傲世三國 (Fate Of Dragon)	策略	中文	2001年1月	980元
霹靂麻將2	益智	中文	2001年1月	599元
霹靂風暴	角色扮演	中文	2001年1月	599元
英雄誌-荒原之軍(Heroes Chronicles-Warlord)	角色扮演	中文	2001年2月	499元
吸血鬼:惡夜獵殺(Vampire)	角色扮演	中文	2001年2月	1080元
魔法門:毀天滅地(Might & Magic VIII:Day Of The Destroyer)	角色扮演	中文	2001年2月	1080元
工人物語4 (The Settlers 4)	策略	中文	2001年2月	990元
機甲爭霸戰4(Mech Warriors 4)	動作	中文	2001年2月	1490元

旭力亞有限公司 TEL:(02)2726-3136 FAX:(02)2726-2486 http://www.coco168.com.tw

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
霸刀	角色扮演	中文	12月	599元
六道天書	角色扮演	中文	2001年1月	599元
新精武門	角色扮演	中文	2001年2月	未定
創世紀3(西風正傳)	角色扮演	中文	2001年3月	未定
刀劍新傳	角色扮演	中文	2001年4月	未定

明日工作室 TEL:(02)2570-7095 FAX: (02)2579-4562 http://www.cartoonfree.com.tw

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
女神守護者	策略	中文	2001年3月	299元
天機	動作RPG	中文	2001年7月	499元

台灣帝技爺如 TEL:(02)2747-2278 FAX:(02)2760-1548 http://www.tgl.com.tw

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
神月記事	動作角色扮演	中文	2001年1月	未定
遠征奧德賽二(Farland Odyssey 2)	角色扮演	中文	2001年2月	未定

飛玩資訊 TEL:(07)725-4246 FAX:(07)726-2665 http://www.fanone.com.tw

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
中華一番客棧2 ～滿漢傳奇～	經營策略	中文	12月	未定

英特衛多媒體 TEL:(02)2999-6768 FAX:(02)2999-7707 http://www.interwise.com.tw

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
古靈精怪 (Gift)	動作	英文	12月	未定
玩具奇兵:空中霸主(Army Men : Air Tactic)	即時戰略	英文	12月	未定
無盡的任務:微洛絲的傷痕(Ever Quest:The Scars of Velious)	角色扮演	英文	12月	未定
新超擬真撞球: 麻辣球后(Vitual pool 3:Jeannette Lee)	運動	英文	2001年1月	未定
引魂者中文版(Soul Bringer Chinese Version)	角色扮演	中文	2001年1月	未定
奧德賽中文版 (Odyssey Chinese)	冒險	中文	2001年1月	未定
地獄男孩 (Hell Boy)	戰略	英文	2001年1月	未定
巨獸島 (Giant)	動作	英文	2001年1月	未定
星宇九號:力挽狂瀾(Star Trek : The Fallen)	動作冒險	英文	2001年1月	未定
深海獵殺:暫譯(Submarine Titans)	即時戰略	中文	2001年1月	未定
Cultures (中文名稱未定)	策略	英文	2001年2月	未定
MTV Skateboarding (中文名稱未定)	運動	英文	2001年2月	未定
Mercedes Truck Racing (中文名稱未定)	運動	英文	2001年2月	未定
Star Trek :Dominion Wars (中文名稱未定)	戰略	英文	2001年	未定
鬼屋魔影4 (Alone In The Dark 4)	冒險	英文	2001年	未定
冰風之谷資料片-寒冰之心(Icewind Dale-Heart of Winter)	角色扮演	英文	2001年	未定
絕冬城之夜 (NeverWinter Night)	角色扮演	英文	2001年	未定
鬼玩人 (Evil Dead)	動作冒險	英文	2001年	未定

邦博科技 TEL:(02)8226-3558 FAX:(02)8266-3559 http://www.bornpro.com

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
黑桃王爭霸戰	牌奕	中文	12月	免費下載/網路付費
台灣麻將館	牌奕	中文	12月	免費下載/網路付費
歡樂水果盤	牌奕	中文	12月	免費下載/網路付費
網路象棋	牌奕	中文	12月	免費下載/網路付費
網路大富翁2	休閒益智	中文	2001年1月	免費下載/網路付費
風雲王座-聖令榮光	角色扮演	中文	2001年1月	免費下載/網路付費
神示錄-神諭時刻	動作格鬥	中文	2001年4月	免費下載/網路付費

聖教士股份有限公司 TEL:(02)8780-9808 FAX:(02)8780-9811 http://www.shermit.com.tw

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
忍者學園	角色扮演	中文	12月	399元
紅月	線上角色扮演	中文	12月	318元
封印物語 (Seal)	角色扮演	中文	2001年1月	599元
烽火英雄	策略	中文	2001年1月	未定
黑幫教父	冒險	中文	2001年2月	未定
惡靈II	冒險	中文	2001年1月	未定
Replay2	戀愛養成	中文	2001年4月	未定

美商藝電 TEL:(02)2739-1937 FAX:(02)2739-6818 http://www.ea.com.tw

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
勁爆美國職籃 2001 (NBA Live 2001)	運動	英文	2001年1月	980元
猴島小英雄：逃離猴島中文版(Escape from Monkey Island 4)	冒險	中文	2001年1月	1080元
模擬主題樂園 (Sim Coaster)	模擬	中文	2001年1月	980元
Clive Barker's Undying	動作	英文	2001年1月	980元
美國職棒大聯盟2002 (Triple Play 2002)	運動	英文	2001年2月	980元
網路創世紀：黎明曙光 (UO3D：Third Dawn)	角色扮演	英文	2001年3月	880元
沙丘魔堡：皇權爭霸 (Emperor：Battle for Dune)	戰略	中文	2001年3月	1080元
善與惡 (Black And White)	角色扮演	中文	2001年3月	980元

協和國際 TEL:(02)2696-4866 FAX:(02)2696-4936 http://game.kimc.com.tw

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
樂高明星樂團 (LOGO FRIEDS)	益智育樂	中文	12月	1080元
戰狗 (Dogs Of War)	戰略	附中文手冊	12月	890元
危機最前線豪華版 (Hidden & Dangerous)	動作策略	英文	12月	890元
勇者之光 (Favorite Dear)	養成戰略	中文	12月	890元
虹彩6號～神鬼莫測	動作策略	英文附中文手冊	2001年1月	1080元
時空戰士 (Mobiuslink)	即時戰略模擬	中文	2001年1月	890元
螞蟻雄兵 (Empire of Ants)	即時戰略	中文	2001年2月	未定
Far Cate	角色扮演+即時戰略	中文	2001年3月	未定
Pole Position	賽車模擬	中文	2001年3月	未定
Times of Confict	角色扮演+即時戰略	中文	2001年3月	未定
鬼妮 (Oni)	動作射擊	英文附中文手冊	2001年3月	未定
青澀寶貝2	戀愛模擬	中文	2001年4月	未定
永遠的伊蘇2	角色扮演	中文	2001年4月	未定

gamania TEL:(02)8226-9166 客服專線：080-031500 http://www.gamania.com/

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
戰國策2	模擬	中文	12月	699元
GO！GO！美食王	益智	中文	2001年2月	399元
決戰王朝	即時戰略	中文	2001年2月	未定

安峻科技 TEL:(02)2253-5766 FAX:(02)2258-9895 http://www.pcsoft.com.tw/

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
九英雄物語	策略角色扮演	中文	2001年1月	未定
皇城爭霸	益智	中文	2001年1月	未定
至高無上	角色扮演	中文	2001年2月	未定

大宇資訊 TEL:(02)8226-5677 FAX(02)8226-5611 http://www.softstar.com.tw

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
大富翁三合一PartII	益智	中文	12月	599元
麻將旗艦(春節版)	益智	中文	12月	299元
太空終結者	模擬射擊	英文	12月	800元
愛神餐館	模擬經營	中文	12月	650元
裝甲騎兵	即時戰略	中文	2001年1月	990元
大富翁拍賣王	網路益智	中文	2001年1月	300元
英雄	網路RPG	中文	2001年1月	300元
怒海激戰	模擬射擊	中文	2001年1月	600元
痞子冠軍秀	動作	中文	2001年1月	599元
銀河之星	角色扮演	中文	2001年1月	450元
軒轅劍－伏魔錄	策略	中文	2001年2月	700元
異界傳奇	角色扮演	中文	2001年2月	700元
銀河戰國列傳－X	策略	中文	2001年2月	600元
銀河英雄傳說6	戰略模擬	中文	2001年2月	850元
大富翁5(網路版)	益智策略	中文	未定	699元

歡樂盒有限公司 TEL:(02)8226-9029 FAX:(02)8226-9016 E-mail:gamebox@tpts5.seed.net.tw

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
惡靈學園－玲子	冒險	中文	12月	499元
夢幻一夜	冒險	中文	2001年1月	未定
舞菜色	冒險	中文	2001年2月	未定

台灣光榮綜合資訊 TEL:(02)2345-0020 FAX:(02)2345-0122

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
大航海時代4威力加強版	冒險	中文	2001年1月	780元
三國志7威力加強版	戰略	中文	2001年第一季	980元
信長之野望－嵐世紀	戰略	中文	2001年第一季	1350元

昱泉國際股份有限公司 TEL:(02)2705-3777 FAX:(02)2705-0222 http://www.interserv.com.tw/game/

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
史艷文(暫定)	策略角色扮演	中文	12月	未定
風雲II(暫定)	未定	中文	12月	未定
笑傲江湖之五獄劍派 (暫定)	角色扮演	中文	未定	未定
神鵰俠侶第二部 (暫定)	角色扮演	中文	未定	未定

華彩軟體股份有限公司 TEL:(02)2311-8765 FAX:(02)2375-5283 http://softchina.com.tw

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
小燕子決戰大富翁	大富翁·角色扮演	中文	12月	499元
三角洲部隊III (Delta Force III)	動作	英文	12月	1080元
明星三缺一	益智	中文	2001年1月	399元
埃及艷后中文版 (CLEOPATRA)	城市模擬	中文	2001年1月	650元
烽火三國2	即時戰略	中文	2001年1月	499元
水靈仙子	養成	中文	2001年2月	499元
戰慄殺手 (Gunman)	動作射擊	英文	2001年2月	1080元
刲冰舞	動作	中文	未定	未定

名宇資訊有限公司 TEL:(02)26757061 FAX:(02)26844339

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
銀河突擊隊 (RFTS)	策略	中文	2001年1月	499元
戰鬥神將5 (CC5)	戰略	中文	2001年1月	499元
驅逐艦隊 (Destroyer Command)	戰略	中文	2001年3月	未定

弘煜科技股份有限公司 TEL:(04)-3222886 FAX:(04)-3222971

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
露卡的魔獸教室	角色扮演	中文	2001年1月	未定

藍海豚科技 TEL:(02)2746-6561 FAX:(02)2746-6399

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
戀戀情深	戀愛養成	中文	12月	599元
超級酒吧	策略經營	中文	2001年	未定
超級四川省2001	益智	中文	2001年	199元
超級上海省2001	益智	中文	2001年	299元
遊戲輕鬆打 2	益智	中文	2001年	299元

亞克米科技 TEL (02) 2789-3555 FAX: (02)2789-3556 http://WWW.ACMESOFT.COM.TW

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
超級任務2001	益智	中文	2001年1月	199元

宇盛科技 TEL: (07)-813-8381 FAX: (07)-813-8378

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
鐵血悍將 (Iron Strategy)	即時戰略	英文	2001年1月	未定
歐陸統治者(Europa Universalis)	即時策略	中文	2001年2月	未定
石油總裁 (Oil Tycoon)	商業經營	英文	未定	未定

皇統光碟 TEL:(02)2627-5999 FAX:(02)2627-5959 http://www.cdbank.com.tw

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
賽車經理人	策略經營	英文	12月	499元
GP3賽車遊戲 (Grand Prix)	賽車	英文	12月	790元
暢遊拉斯維加斯系列一 超級拉霸機(Las Vegas 2000)	益智	英文	12月	499元
魔域傳奇 (Walpurgis Night)	角色扮演	中文	12月	699元
壘球大聯盟(Softball)	運動	英文	12月	299元
遊拉斯維加斯系列二 (Table game)	益智	英文	2001年1月	499元
幻魔世紀 (Majesty)	即時戰略	中文	2001年1月	890元
北方傳記(Koung)	角色扮演	英文	2001年1月	980元
夢幻星傳說	線上遊戲	中文	2001年1月	未定
Elysian 790	策略	中文	2001年2月	790元
Jeckyll&Hyde	冒險	英文	2001年2月	980元
Egypte	冒險	中文	2001年3月	1080元

宇峻科技 TEL:(02)2550-3858 FAX:(02)2550-7426 http://www.uj.com.tw

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
超時空英雄傳說3	角色扮演	中文	12月	799元
大富翁世界之旅2	益智	中文	2001年1月	299元

普威爾國際 TEL(02)2395-2409 FAX(02)2391-0442

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
正宗電玩泡泡龍 (Bubble Bobble)	益智	中文	2001年1月	未定
格鬥天王99－進化版(The King of Fighters Evolution 99)	格鬥	中文	2001年2月	未定

鉅崴科技（大蕃薯遊戲網戰） TEL:(04)2296-5817 FAX:(04)2296-5840 http://www.gamestation.com.tw/

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
賓果特區	益智	中文	12月	免費下載/網路付費
超級撿紅點	牌奕	中文	12月	免費下載/網路付費
抽鬼牌	牌奕	中文	2001年1月	免費下載/網路付費
至尊九九	牌奕	中文	2001年2月	免費下載/網路付費
決戰陸軍	棋奕	中文	2001年2月	免費下載/網路付費
終極密碼	益智	中文	2001年3月	免費下載/網路付費
美女金字塔	益智	中文	2001年3月	免費下載/網路付費





武林群俠，百年後再現光芒

在《金庸群俠傳》遊戲結束後的一百年之後，在洛陽南城門前，一位風塵僕僕、臉上同時融合著稚氣與傲氣的年輕人，也就是主角，站在城門口喃喃自語著：『太好了！終於給我來到了洛陽城，從小不知聽人說了多少次有關那英雄(金庸群俠傳遊戲主角)的事蹟，今兒個終於有機會讓我目睹這傳奇人物的風采，只不知那”英雄雕像”會佇立在哪兒？這麼有名的雕像我想應該不難找吧！總之先進城再說吧！。』

什麼是英雄雕像呢？還記得當初《金庸群俠傳》遊戲最後的結局嗎？在那位勇闖江湖的小蝦米打敗十大高手、奪得金先生的十四部天書，回到現實社會後，於遊戲虛擬的武俠世界中的衆江湖人，為了懷念並景仰小蝦米那麼多令人懷念的事蹟，特別在洛陽城建造了一座英雄雕像！而本遊戲的序章，也就由主角前來洛陽城瞻仰英雄雕像這件事情來揭開。

預定 2001年2月 發行　體驗　展示　桌布

設計公司：河洛工作室
發行公司：智冠科技

- 配備：未定
- 記憶體：未定
- 操作：滑鼠、鍵盤

類型

▲輸入自己的名字，你就是武林群俠的一份子囉！

▲小命丟了就不好玩囉！

▲與谷月軒在英雄雕像前的初邂逅！

▲要怎麼樣才能獲得一個響噹噹的名號呢？

重視每個過程也重視每個結果

遊戲不會讓玩家一下子就變成武林高手或者是什麼茶道名人、花藝專家，練成技藝或鍛練武功的”過程“與各種技藝來源的詳細描述及技藝等級的提昇，將是遊戲的重點。實際的動作，如挑水、打柴、打掃等基本功，都會增加輕功、硬功、軟功、耳功、眼功等各個關於武學方面的能力，如挑水可以增加輕功施展能力；打柴可以將硬功能力提昇等。

另外如果有機緣多看武學方面的書，或請教他人關於武功招式一些破綻或奧妙等事，也可以增加武學的常識。如果悟性到達一個程度，玩家還可以從目前所學的技藝中融會貫通，加上實戰的經驗值，進而創造出新的武學途徑。無限的可能與不限制路線的玩法，還有豐富多變化的知識提供，讓遊戲的玩法與路線不只有一種。





要送點什麼給朋友可得細細琢磨！

▲▼談話中即能提昇悟性，真妙！



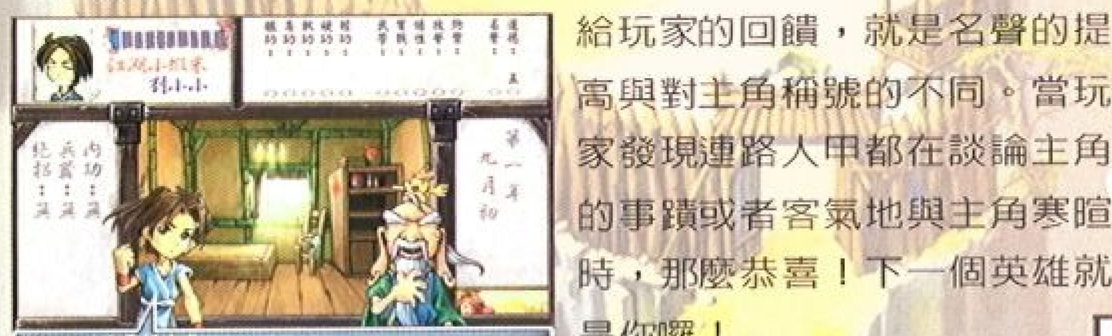
▲朋友欄中詳細記載了各人的來歷與喜好。

除了RPG成分外，還有小小的養成遊戲喔！

遊戲中如果主角能夠順利成為逍遙谷的一份子，在谷中有很多可以練習武藝或提昇技藝的機會。也許師父會教授一些經脈、穴道的要訣；也許他會要主角與師兄一同下山送信或替他參加某些大俠的壽宴；也會有人闖入谷中挑釁、尋仇等。江湖中更有號稱天龍八部(天、龍、夜叉、乾達婆、迦樓羅、阿修羅、摩呼羅迦、緊那羅)等八個性格迥異的魔頭分別作亂，玩家必須在事件的處理過程中以親身參與的方式，慢慢養成一位對事物有全面性看法與解決能力的主角，如此才能於江湖中立足，而江湖武林給玩家的回饋，就是名聲的提高與對主角稱號的不同。當玩家發現連路人甲都在談論主角的事蹟或者客氣地與主角寒暄時，那麼恭喜！下一個英雄就是你囉！

▲渡船口

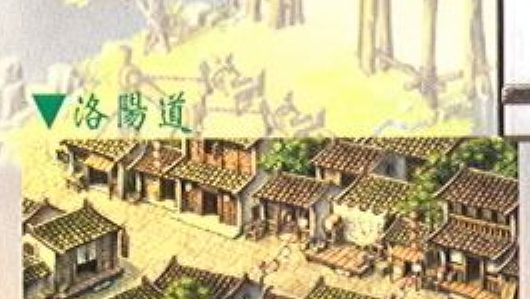
▲逍遙谷口



▲主角未來的師父出現了從這裡轉為養成畫面！



▲這是可以走動的逍遙谷與野外全覽圖，主角就在這裡習武學藝哦！



▼洛陽道



▲師父教棋來啦！



▶上達天文、下知地理的所有知識在遊戲中都有呢！



新蜀山劍俠傳

預定 2001年1月 發行

體驗 展示 桌布

設計公司／智冠科技
發行公司／智冠科技

- 機種：P-266
- 記憶體：64MB
- 操作：滑鼠、鍵盤

類型 角色扮演

不能遺漏的武俠經典

『新蜀山劍俠傳』在原著內容中共三百五十多萬字，乃由還珠樓主所寫的超長篇武俠鉅作，能窺得其精髓者，恐怕少之又少。然而在遊戲裡即將闡述原著的詭譎精深，同時也雜融武俠與神怪的精華。不過也由於如此，使得遊戲完成的時間，一延再延，聽說得等到2001年初才能和諸位玩家見面了，好遊戲果真需要慢工出細活啊！

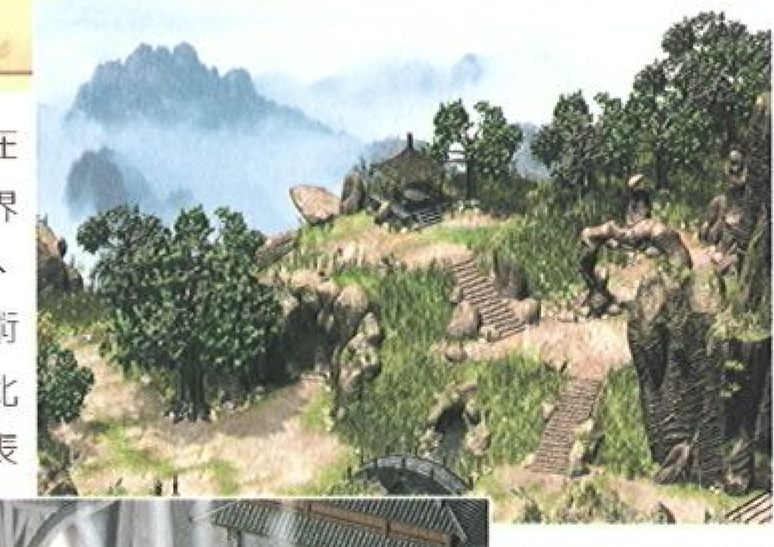
遊戲中共有250多個人物出場，印證到一代宗師筆下那如夢似幻的仙境，以及曲折離奇的情節。隨著劇情的發展，玩家們即將進入男主角的世界--『峨嵋派』的靈魂人物齊金蟬，與他體驗離家修練、尋仙訪道、斬妖伏魔的經歷，最終以修得正果…

扮演超凡入聖的劍仙

在蜀山裡，除了凡人生活的城鎮市集，還有得道僊人的仙居，以及許多精怪存在的異域…而大家所要扮演的齊金蟬，一個十來歲的小劍仙，個頭不大，卻是鬼頭鬼腦的小靈精，故列為『峨嵋七矮』之首。他所經歷的遭遇是最奇最險的，不過既然身為劍仙，他所使用的殺敵方法就是傳說中的凌空御劍之術--「對空發劍，以劍比鬥」，這樣的高超境界是多麼絕妙啊！那可不是一般RPG可嘗試得到的。除了可以御劍，還可施放歷險中收服到的『法寶』喔！

直逼真實的場景畫面





原著中的蜀山，不存在於中國任何一個真實的時代與地域。在這裡，每個人物也不單是凡人而已，還有更多的是：使劍的能手和劍仙（還不是普通的仙人呢！），大家共同在這個世界裡生活、修練著，每個人的作息不同，而且各有各的生存法則，內容多圍繞在劍仙的世界裡（煉丹、御劍、變術法…）。此外，為了表現出原著裡，還珠樓主所刻劃蜀山世界的虛無飄渺以及神奇美景，製作小組更是費盡苦心，集合兩岸三地的美工人才，以期帶給各位玩家特別的幻夢感受，建構出一個很武俠風味的人、事、地、物的環境，這就是『蜀山』。

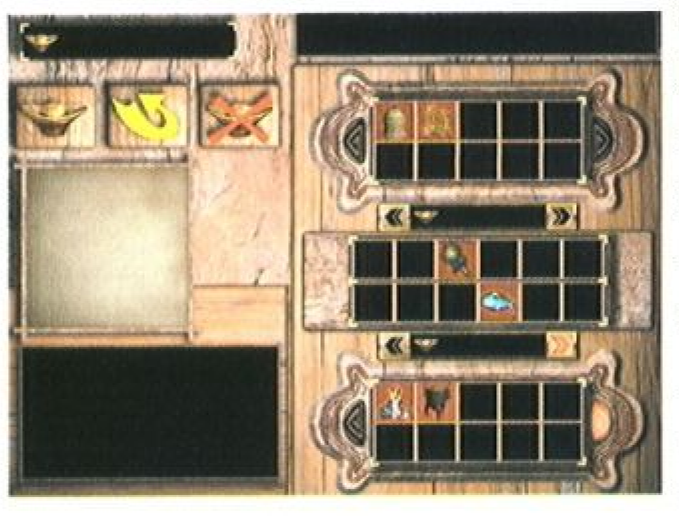




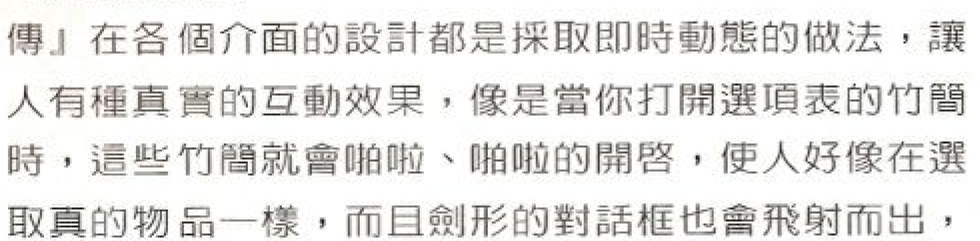
方便的遊戲介面

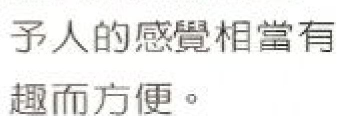


遊戲的隊伍中，一次可讓14個人物加入，從中再挑出6員充當戰鬥小組，一旦面臨戰鬥時，則由小組裡選出3名滿意的角色上場戰鬥。另外，由於法寶數目眾多，故系統提供玩家一個方便的設計，就是可以讓玩家設定一些常用法寶的熱鍵，如此就可輕易地在戰鬥中即時拋出法寶，而且在祭出之前，使用者還會比畫一下招數，或者結個手印、運氣發功，來增加法寶的威力！



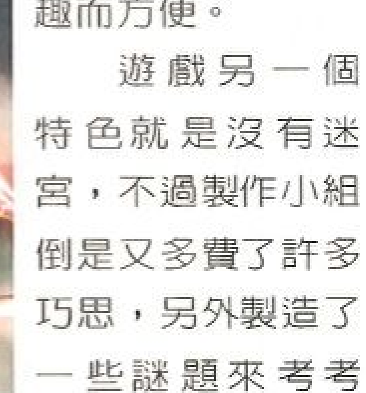
除了戰鬥介面之外，一般的介面也是很有看頭喔。『新蜀山劍俠傳』在各個介面的設計都是採取即時動態的做法，讓人有種真實的互動效果，像是當你打開選項表的竹簡時，這些竹簡就會啪啦、啪啦的開啓，使人好像在選取真的物品一樣，而且劍形的對話框也會飛射而出，予人的感覺相當有趣而方便。







遊戲另一個特色就是沒有迷宮，不過製作小組倒是又多費了許多巧思，另外製造了一些謎題來考考玩家。以謎題的陣形取代傳統的迷宮，無形中使得遊戲更添加了許多的變化。即將邁向2001年，且讓各位玩家拭目以待這精采的大作吧！





浣花洗劍錄

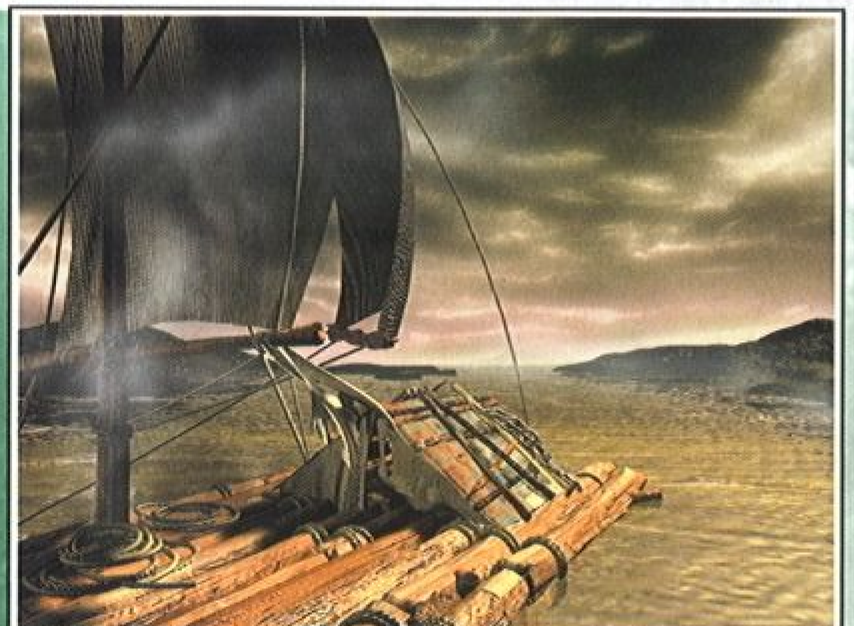
《浣花洗劍錄》將以情節角色扮演的方式，重現古龍小說中的精髓！也許您看過這本小說，對其中的主角方寶兒他那痛苦的成長過程，與特別的習武經歷有深刻的印象；也許您沒看過，但十分想一窺古龍小說的奧秘，與察知其小說中難解的吸引力，您都可以從這個遊戲開始認識。

小公主
方寶玉
紫衣侯
白衣人
牛鐵娃

預定 2001年2月 發行　體驗　展示　桌布

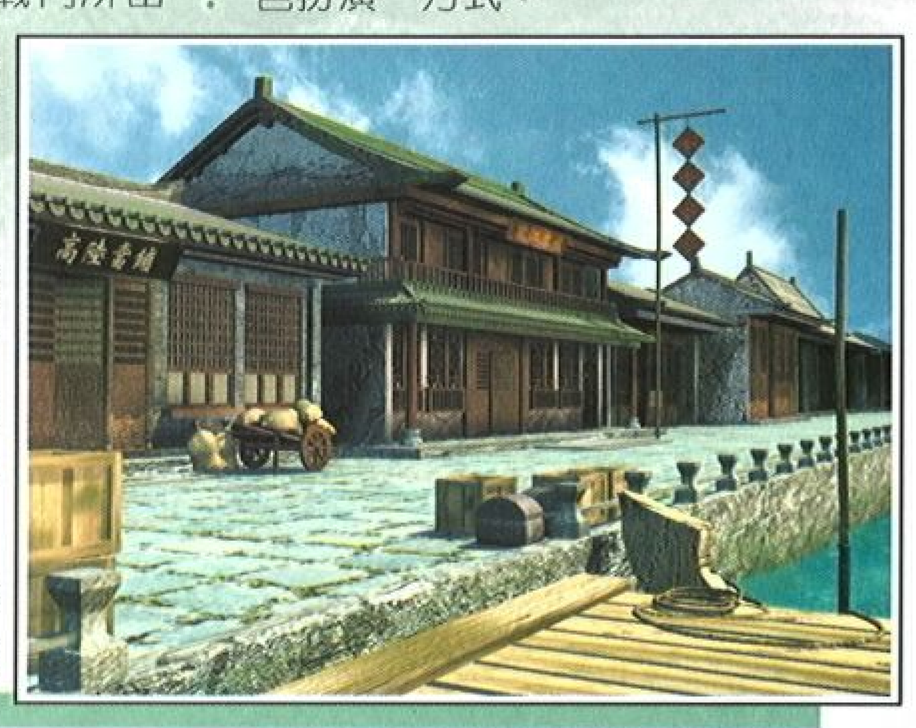
設計公司／海豚蜂工作室
發行公司／智冠科技
機種：P-166
記憶體：32MB
操作：滑鼠、鍵盤
類型：情節角色扮演

主角不再獨占遊戲資源，配角們也有表現機會



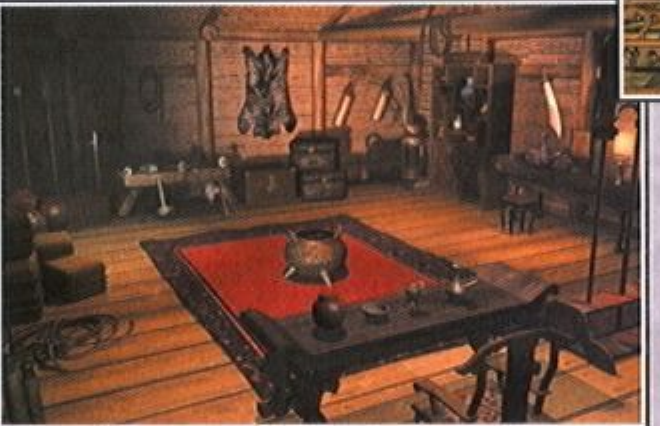
在看武俠小說的時候，您一定會對某個人物的生活或他所擁有的武功、技能心生嚮往，這個人也許是某個亦正亦邪的隱士，也許是個小說篇幅提得很少、但卻很關鍵、很有特色的人。在通常的遊戲中，如果他的心態與做法不會影響到主角，在改編劇情後可能就會考慮被刪減戲份，也許根本不會出現，這使得玩家在面對遊戲時，只能以主角一個人的眼光與心態去介入遊戲內各人的世界；而其他的人物，不論是好人或是壞人，好像就是為了讓主角成長而存在，幾乎只是為解謎或戰鬥所出現的配角而已，這樣的方式對原著與喜愛原著而買遊戲的玩家實在太不公平了。為此，遊戲製作小組研發了所謂的”情節角色扮演”這種獨門遊戲方式，來闡述其他角色們的平常作息。

何謂”情節角色扮演”？為了表現長達四冊的原著精髓，製作小組將不同人物的不同經歷，穿插描述在遊戲之中，讓玩家可以體會不同角色的親身體驗；所以遊戲將情節分成22個章節，讓玩家在不同章節中扮演不同角色，以不同角度、身份領略原著的神韻，這就是獨創的”情節角色扮演”方式。



關乎遊戲難易成敗的「情節點數」

遊戲的進行方式與普通冒險遊戲十分相似，其中的大部分場景也是以靜態場景圖的方式，並且以第一人稱的視角呈現，玩家可以控制角色進入各地點觸發情節發展或完成指定任務，累積”情節點數”，以便在下一個章節



獲得敵方招式預測的經驗與連擊技、絕技使用能力的多寡，從而影響戰鬥的難易程度。有些事件點或寶物也會視情節點數所折合的分數狀況而出現。

在某些靜態場景之間會加入冒險場景，冒險場景均以拼接圖素方式繪製。冒險場景與靜態場景的不同之處，在於冒險場景中玩家可操控角色於地圖之上行走，而靜態場景則不可。在冒險場景所發生的故事情節很少，主要是一般關鍵場景之間的聯絡通路或是從此取得重要物品、完成任務，以使遊戲順利進行下去。當場景與場景之間實際距離過遠的話，操控角色離開場景後就會進入一幅微縮的全國地圖，玩家可指定移動位置，角色小人就會在小地圖中沿路線移動到指定地點。





洞悉敵人招式，找出反制之法

在情節場景中，通過觸發情節的事件將會引發劇情戰鬥。在冒險場景中人物移動隨機觸發戰鬥，然後切入到特殊繪製的戰鬥場景，進行一對一的回合制戰鬥。遊戲的戰鬥方式強調時機的掌握，必須找到對方的破綻才能成功襲敵。玩家可以在回合內制定上中下段招式，每回合敵我各發六招，招式間互有相生剋關係，我方可根據敵之武功、門派等，預測敵招式，從而擬定進攻策略。招式選定後，敵我同時發招並計算損傷，只要能料敵機先便可捉住敵人攻擊的重點，反之則處處受制於對方。這種敵招預測系統是專為主角方寶兒獨特的習武方式，與對敵時無招勝有招、天地皆為我師的攻擊法而設計的。

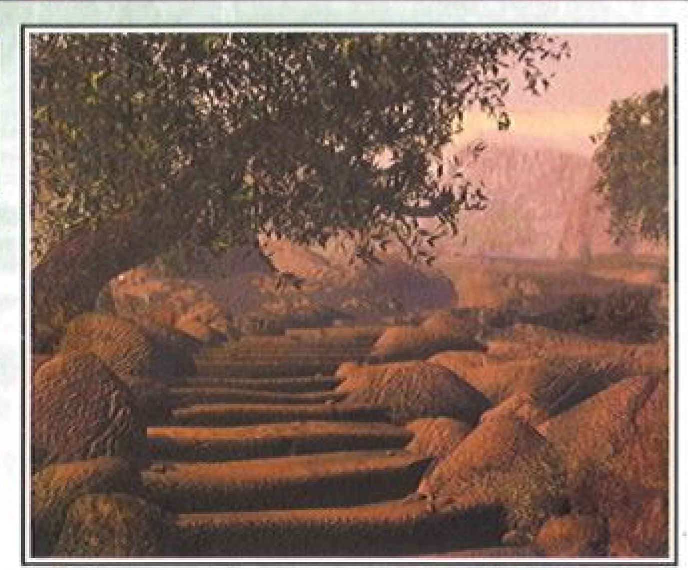


原作忠實呈現，絕不冷場

《浣花洗劍錄》忠實於原著，



使玩家不僅在進行一部精彩遊戲，更可同時欣賞一部耐人尋味的武俠小說。浣與洗皆有清洗之意，縱使天地不仁、人心變化無常，以不變的真理與人性的真情洗滌沾了血腥的長劍與惹了塵埃的花朵，就是方寶兒心中的理想。書中除了人性的變化令人讚嘆，方寶兒他澄澈的本心與那完全沒有任何招式描述的武功也描述得十分精彩。也許您對方



寶兒這個人物不熟，雖然他沒有楚留香那麼帥，也沒有小魚兒那麼滑溜，但他那令人不能抗拒的魅力與笑顏，一定會讓你愛上他的。



預定2001年2月發行 (體驗)(展示)(桌布)

設計公司：奧汀科技
發行公司：遊戲橘子

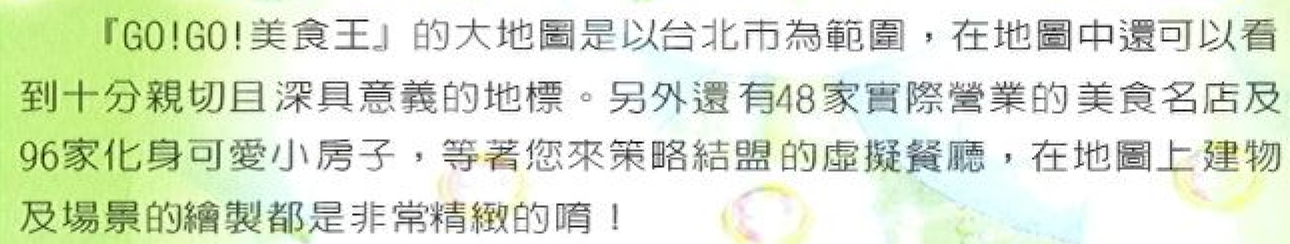
- 配備：P-200
- 記憶體：32MB
- 操作：滑鼠、鍵盤

類型 益智



在『GO!GO!美食王』中，不只讓你認識各國的美味料理，更可以知道這些好吃的料理要去那裡才能吃得到；不但增加你的美食常識，更能挑起你對吃的興趣，讓你在邊吃邊玩當中，不知不覺"味覺"又慢慢地活了起來。就算你在台灣，你也可以吃遍全世界。

春夏秋冬變換的大地圖



『GO!GO!美食王』的大地圖是以台北市為範圍，在地圖中還可以看到十分親切且深具意義的地標。另外還有48家實際營業的美食名店及96家化身可愛小房子，等著您來策略結盟的虛擬餐廳，在地圖上建物及場景的繪製都是非常精緻的唷！

在場景的部份也依據春、夏、秋、冬做出四季的變化，讓您在玩遊戲的同時，也可以清楚地感受到時間的流轉。對了，遊戲中當然也會有幾個隱藏的關卡：看到天堂沒有？真是太美了～

夏
冬





操作介面就是卡娃依



超級可愛的操作介面，就是讓玩家更簡單易上手。功能指令都是由圖形化的方式呈現，只要看圖就可以了解它的使用方式及功能，選擇幾個人同時玩、選擇餐廳種類…是要按那一個按鍵都非常的清楚明白，真的就像是看圖說故事哦！

在遊戲中最貼心的設計，則是在「衛星導航系統」，骰子丟出之後，電腦會幫您做「衛星定位」，指示那裡是可以停留的地方，這樣就不必再多花時間去找路，這樣簡單易懂的設計讓大家盡情享受『GO!GO!美食王』的遊戲樂趣。

超級可愛的小遊戲

在遊戲進行中，常會發生兩個玩家相碰的情景，這時就需要藉著必殺技或是小遊戲的競爭來一決勝負。

送菜過街

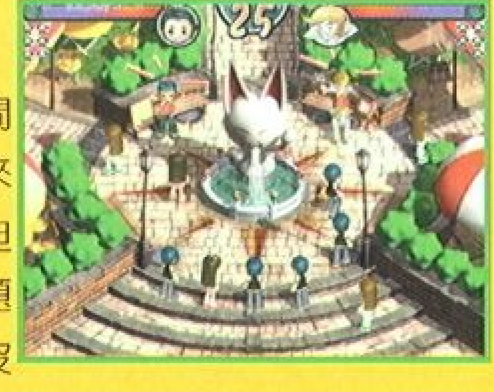


馬路如虎口，如何將你手上熱騰騰的美味佳餚送到對面的餐廳入口，這就要靠你超人的反應技巧囉！車子橫衝直撞可是不會留情的，若是你一不小心是會被撞飛的呢！所以請小心過馬路。

拔蘿蔔

“拔蘿蔔…拔蘿蔔…嘿唷嘿唷拔蘿蔔…”這首小時候琅琅上口的歌曲，就在遊戲中。拔蘿蔔的小遊戲就是在考驗你的速度及反應能力，你可以在蘿蔔田上任意的移動，連按按鈕來拔紅、白蘿蔔，以拔出最多蘿蔔的人獲得勝利。

叫客比賽



你必須在規定的時間內，靠著靈敏的按鈕技巧來把客人拉拉拉～拉進來，但是千萬要小心體力的問題唷！一但體力透支，可是沒有力氣再叫客人了。最後再以拉到的客人數來定勝負。

蘋果派

這個小遊戲可是考驗著你的速度+應變能力+反應能力呢。你必須設定一顆鈕為”吃蘋果派”，另一顆鈕為”砸蘋果派”，畫面中的人物會一直替換，只要一看到自已的角色就要馬上餵吃蘋果派，如果是其他的對手請你就不要客氣地把蘋果派砸過去吧！所以就要靠你的眼明手快來獲得勝利囉。

廚藝大賽



你的廚藝如何哩？來一較高下吧！遊戲的玩法就是你要依照螢幕上的方向鍵，依順序輸入規定的方向及次數，來完成洗、切、炒、擺設的四個動作，手腳快的就會獲得勝利。如果兩個人都失敗的話，就以完成度較高的人獲得勝利。

小心囉！這有層出不窮的事件



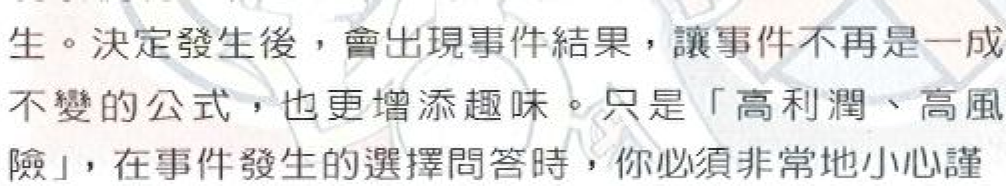


◀事件--駭客入侵　▲事件--食神降臨

在『GO!GO!美食王』中還有一項令人津津樂道的，就是那些層出不窮的事件。在遊戲的進行中將會出現豐富多變化、獨特與衆不同的「互動式事件」，玩家遇上事件不會再全憑運氣，事件開始都會有問答句，例如：您願不願意投資做捷運車廂廣告等等，玩家們有「權力」決定願不願意讓事件發生。決定發生後，會出現事件結果，讓事件不再是一成不變的公式，也更增添趣味。只是「高利潤、高風險」，在事件發生的選擇問答時，你必須非常地小心謹慎，要不然一不小心將會有駭客入侵、或是辛苦經營的餐廳被殘忍的勒令停業呢！這些隨時會發生的趣味事件，不但讓你增加本身實力，在玩家大顯身手的同時，更讓遊戲充滿變化性唷！

真實的餐廳呈現在你眼前





綜合台北市中華、日韓、美式、歐式、南洋、咖啡點心六大類；48家知名餐飲美食名店各式各樣琳瑯滿目的菜色，讓你真是目不暇給和垂涎三尺。在大地圖上，每一間餐廳都有其代表的可愛小圖示，像生魚片壽司的小屋代表日本料理，海灘椰子樹的小屋代表熱情的南洋料理。當您進入這些餐廳之後，真實的店照及掌廚大師傅或店長會以最熱情的心來接待，讓大家在賞心悅目、舒適用餐之餘，更能清楚了解，為什麼這些店會成為美食名店。當然，您若不願單單用眼睛享用美食，在遊戲後可以呼朋引伴，前往這些美食名店享用經典美食，你會發現自已已經成為親朋好友眼中的美食通哦！

▼各類餐廳的代表小圖示





惡魔島

這款遊戲有何特殊之處，嗯！若以市面上著名的兩款遊戲來表示，這款遊戲可說是在遊戲引擎凌駕創世紀九，遊戲效果直逼柏德之門二，或可說是柏德之門二立體版，為什麼這麼說呢？就請大家一起來看看吧！

預定 2001年2月 發行　體驗 展示 桌布

設計公司／Russian◆國外發行公司／Nival
國內發行公司／華義國際

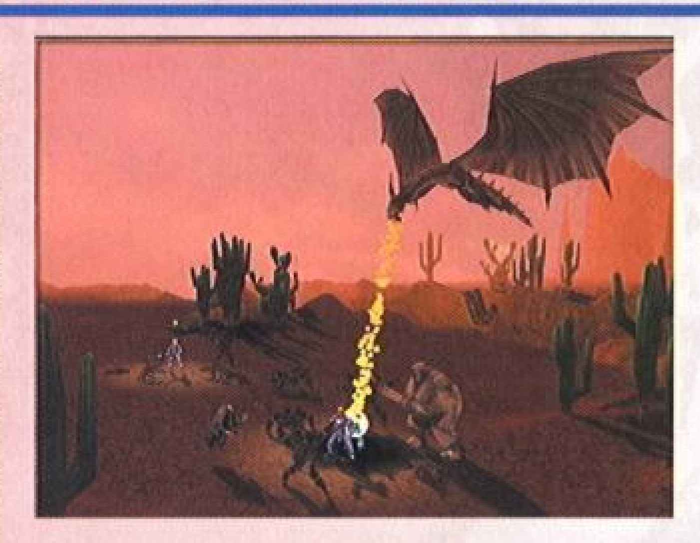
角色扮演

- 機種：P-233
- 記憶體：64MB
- 操作：滑鼠、鍵盤

類型

超擬真化的遊戲引擎

遊戲畫面當然是不用說了，所有的場景都是由3D物件所構成，連玩家所處的地形也不例外喔！而且遊戲引擎在製作小組的改良之下，又增加了很多新的功能，第一是聽聲辨位，遊戲中玩家可以根據音效卡中的聲音，判斷敵人的遠近。第二是足跡功能，在雪地地形與沙地上，往往在遊戲進行中可以發現足跡，從足跡中就可以判別這是人或獸走過的痕跡，可以讓玩家巧妙的避開敵人，或是跟蹤尋覓到敵人的

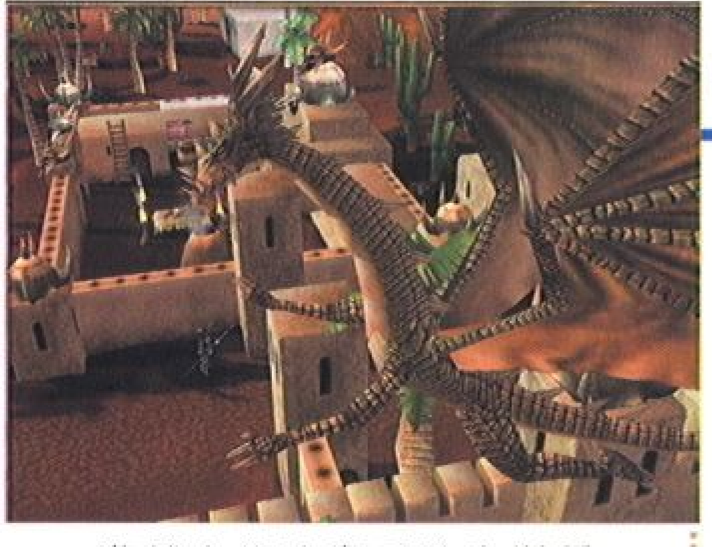


藏身處，而且遊戲中有關卡是真的需要如此喔！

除此之外，攻擊與防禦都十分逼真，加上怪物的大小與特性真的有差別，例如巨人在行動時會使大



地震動，而且主角也會因應不同的裝備，而改變在畫面上的形狀。此外就像真實世界一樣，穿著皮革的防具對於刺擊比較弱，穿著鐵器雖然不怕刺擊與砍擊，對於閃電魔法卻沒有辦法防禦(因為會導電)，諸如這些細部的地方，在在都令人讚賞不已。

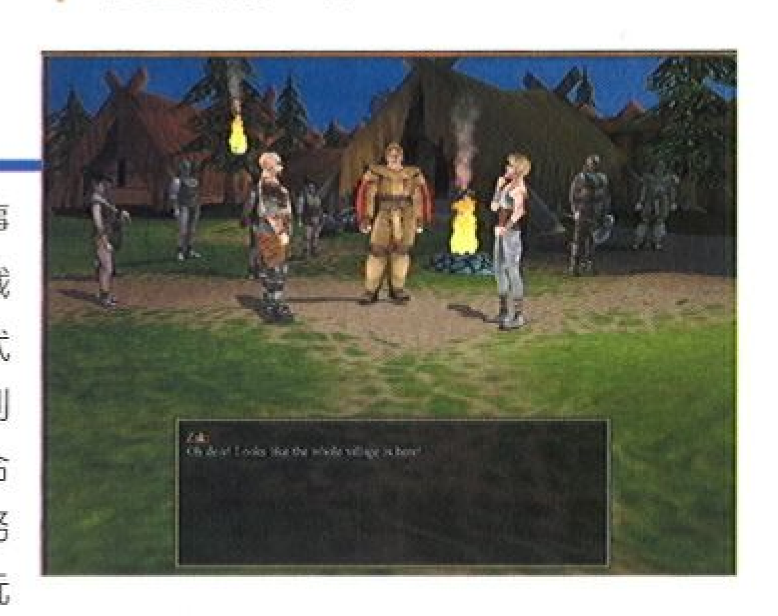


法術的強化升級及合併系統

遊戲中的法術系統也堪稱一絕，法術有系別與符石，玩家可以藉著將法術不斷的進行融合與等級提升，獲得更強更猛的法術。法術等級提升除了效果更宏大，在畫面上的表現也是不同凡響的。此外遊戲中的法術還可以附著在武器與防具上面，這些武器與防具就會因此帶有魔力，有魔力的防具可以提升對於相關此類的魔法的防禦力，而玩家也可以製造出火焰與閃電之劍，攻擊的時候，效果可是很炫的喔！值得一提的是，法術也往往是遊戲中戰鬥與解謎的關鍵，可說是極重要的一環。

反傳統 RPG 的冒險旅程

遊戲中的主角被設定是莫名其妙地來到這個世界，其實他並不想當救世主，為了回家和利益(聽說當救世主有好處)，才願意當的，因此事實上他的設定就是不喜歡戰鬥。也因為這樣，遊戲的目標不像一般傳統RPG，只是單純的殺殺殺，遊戲中每一個關卡任務都有很詳細的說明，相當的貼心，告訴玩家在任務目標完成前要做什麼事情，大半時間的任務幾乎都可不戰鬥來完成。當然玩家如果要憑著武力硬幹也是可以的，不過這種有別於一般RPG遊戲的玩法，的確是令人相當耳目一新。此外，每個任務關卡都有不同的解決方式，也令玩家在玩此遊戲時，可以體驗各種不同的解謎方式，這個遊戲將可讓玩



家的腦袋好好的思考一下，並且融入遊戲的劇情之中。



霹靂麻將2再度吹起 霹靂e世代的旋風

台灣精緻文化布袋戲與中華民族的國粹－麻將，加上高科技電腦資訊的完美結合，"霹靂麻將 2"將再一次帶給你不一樣的霹靂感受。

在霹靂麻將2中，登場的霹靂人物有：主角16位(素還真、傲笑紅塵、秦假仙、莫召奴、青陽子、晏定邦、葉小釵、亂世狂刀、魔魁、天魔、刀魔、劍魔、琴魔、金小開、劍如冰、醉劍東岳)，加上蔭屍人、紅目枝、業途靈等三位串場人物，個個是您耳熟能詳的臉孔。完成忠於原味的麻將規則，強悍的人工智慧，栩栩如生的人物、麻將道具、場景...等3D模型，真的有夠霹靂！

預定 2001月1月 發行 (體驗)(展示)(桌布)

設計公司／帕米爾
發行公司／第三波



機種：Pentium200以上
記憶體：64MB
操作：Mouse
類型

親切風趣的八音才子黃文擇先生語音重現



玩家在這款遊戲只需使用滑鼠，就能操作整個遊戲，不會有複雜的指令，不管是打牌還是對話，都只要用一支滑鼠就能搞定。遊戲採(800×600×16Bit)高彩製作，全3D的畫面，讓整個打牌的感覺更為逼真，霹靂人物的舉手投足間，配合風趣幽默的對白令人喜上心頭。值得一提的是，本遊戲還採取了完全全程語音製作，



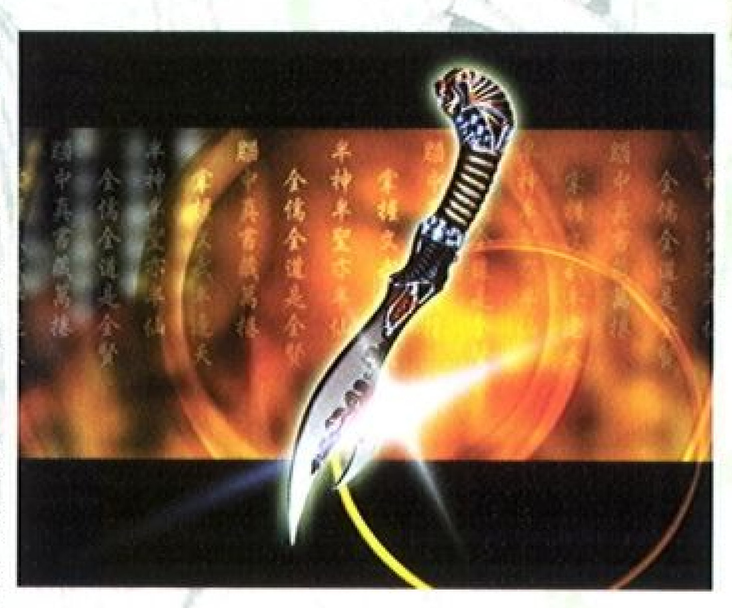


請到了霹靂口白大師－八音才子黃文擇先生為遊戲中的角色全程配音。讓玩家打起麻將來，更加來勁，而且捧腹開懷。

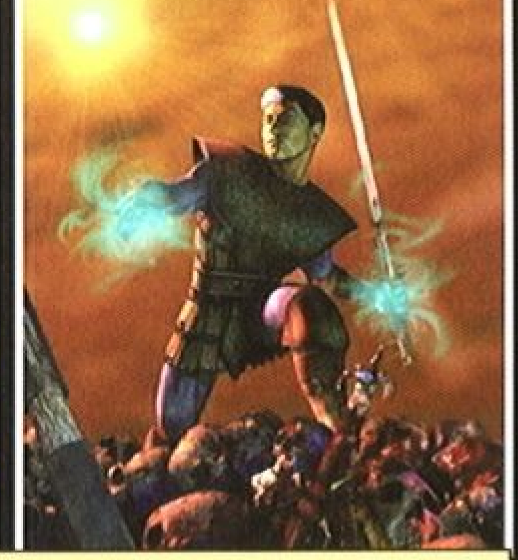
遊戲中玩家所看到的場景，每一張都是開發小組精心設計的傑作，效果十分驚人，而且唯妙唯肖！每個人物的武功絕學所展現的特效，更是開發小組精心製作的效果，每個招式展現出來，真的會令畫面金光閃閃、瑞氣千條，在戰鬥中只看到凌厲的劍光、超強氣功波射向對手造成的傷害，而且每個招式都相當炫麗喔！音效與音樂都全新製作，華麗的聲光效果，絕對會令霹靂的玩家大呼過癮。

單人模式、網路大賽 滿足所有玩家的喜好

我們可以看看各個叱吒風雲的霹靂人物，他們在麻將的功力上，誰才是真正的霹靂麻將英雄。霹靂麻將2共有「霹靂闖天關」、「霹靂名人賽」、「霹靂網路大賽」三種遊戲模式，分別為故事模式、自由模式、網路模式等三種玩法，是一款喜好麻將遊戲的玩家們可以期待，耐玩度很高的麻將遊戲。









魔法門十字軍

預定 12月發行　體驗 展示 桌布

國外發行／3DO
國內發行／第三波
機種：Pentium233以上
記憶體：32MB
操作：K



類型

「魔法門」又有新作品了！在著名的「魔法門之英雄無敵」系列之後，3DO製作小組決定往新的方向嘗試，因而大膽地推出了這款與以往遊戲都不同類型的《Crusaders》，希望讓喜歡動作遊戲的玩家們也有機會能感受一下「魔法門」所帶來的無窮魅力。

基本上，《Crusaders》是屬於「古墓奇兵」類的3D動作遊戲，然而嚴謹的故事劇情與升級系統的加入，使得它成為一套不折不扣的動作/角色扮演遊戲。可以說是「魔法門」系列的全新里程碑，畢竟它是魔法門所推出的第一套動作/角色扮演遊戲。

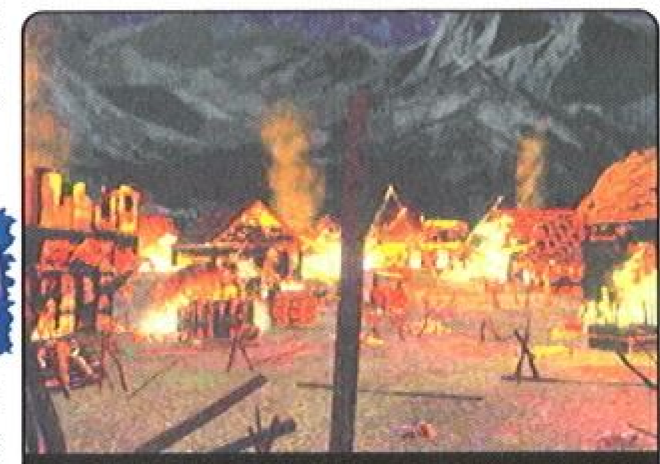
地獄來的死亡軍團

這就是垂克幼年時所居住的小鎮

在《Crusaders》中，玩家所扮演的是一名叫做垂克的年輕人，並展開一連串向邪惡復仇的行動。這群由巫妖、骷髏等組成的大軍，已到處燒殺擄掠了數十個年頭，垂克所居住的村莊也是其中之一。那是一座安和樂利的小鎮，鎮裡的居民都過著純樸而安定的生活。然而，這種寧靜的日子並沒有維持多久，在邪靈法師（Necromancer）的指揮下，黑暗大軍入侵了這個和平的小鎮。服侍黑暗的亡靈們，無情地將死亡與恐懼加諸在所有的居民身上。


在各地四處燒殺擄掠的死亡戰士

很快地，整個村莊便陷入一片火海，赤紅得火舌照耀著荒蕪的廢墟。只有年幼的垂克僥倖存活了下來，在目睹了這樣的慘劇後，他便在心中立誓要打倒邪惡，為死去的家人及無辜的村民們報仇。轉眼間就是二十年，小男孩已經長大成為堂堂的戰士。二十年前臉上所受的傷已成為去不掉的疤痕，一如他對這些黑暗奴僕無法抹滅的深深恨意。


在死亡大軍的摧殘下，整個小鎮陷入了一片火海

垂克的復仇

《Crusaders》主要便是描寫垂克與黑暗勢力之間的糾葛與征戰，主角最大的特徵就是臉上那一道劃過眼睛，深深的疤痕。雖然有著絕對的自信復仇的決心，不過在遊戲一開始他就因為一時的大意而被骷髏抓了起來。因此玩家的第一個任務就是要幫助垂克逃出牢籠，重見天日，並且尋找有力的同盟，共同發起這場對抗邪惡勢力的神聖戰役。

經過二十年的歲月，垂克終於回來復仇了！

黑暗的勢力十分強大的，無法靠一人之力與之抗衡，因此玩家有必要與其他的組織或人物合作，團結起來對抗邪惡。其中許多人會交給垂克特殊的任務，完成之後往往可以得到額外的報償或幫助，同時加速劇情的推展。除了主線任務外，尚有許多形形色色的支線任務，雖然不是很有必要，但是可以使整個冒險過程更趨豐富。而附加的經驗值或物品，也將使得困難重重的旅途比較順利一些。由於遊戲中所有的對話皆是以語音來表現，因此感覺上十分生動自然，不過對於國內的玩家來說，可能會覺得有一點點吃力就是了（因為沒有英文字幕）。

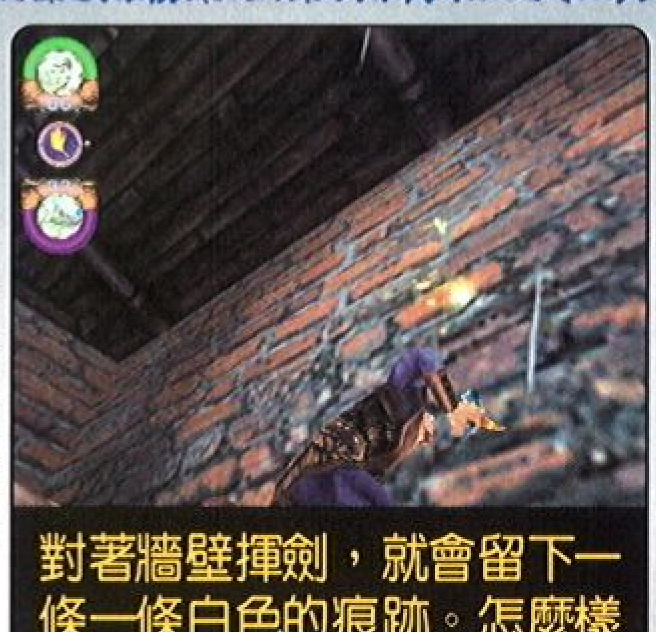

全程語音的設計，使遊戲對話變得更為鮮活。只是對於英文不好的玩家就有點……。

不同的地形場景，將會表現出相異的風格

類似「魔法門」的遊戲畫面

這套遊戲合併了「魔法門」與「魔法門之英雄無敵」兩者的世界（雖然這兩部作品的設定在很早以前就已經攪在一起了。）而誕生，雖然說是一套獨立的新作品，但是您依然可以在《Crusaders》看到許多前述兩套遊戲的影子，包括了物品、怪物、法術以及一些背景資料設定，主角的物品裝備畫面，感覺上也和「魔法門之英雄無敵」中的英雄物品欄有些類似。

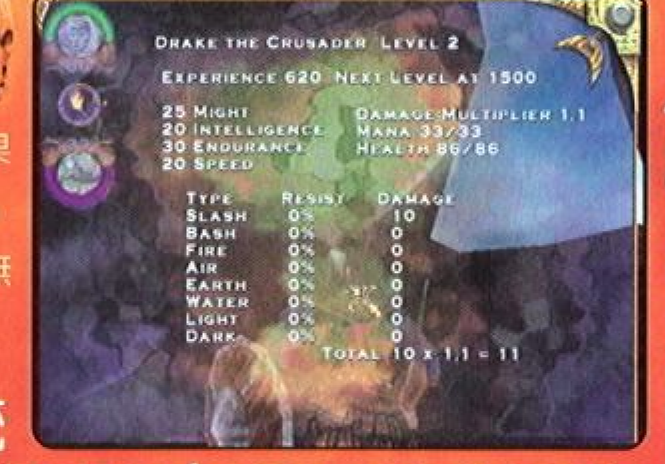
《Crusaders》的畫面相當有「魔法門」系列的風格，特別是居民造型、地面的材質、房屋結構等方面。《Crusaders》在一些細節上的設定還算不錯，除了隨著裝備的不同，人物的圖像將會有所變更外，並且當玩家在行走或跑步時，人物的衣襬還會隨之舞動。就如同所有的「魔法門」系列遊戲一般，您可以從《Crusaders》中享受到優質的音樂音效，刀劍碰撞的聲音、施法時產生的震撼效果，都使得遊戲更加多采多姿。



對著牆壁揮劍，就會留下一條一條白色的痕跡。怎麼樣，要不要試試？畫個Z字

以技巧取勝的戰鬥方式

《Crusaders》雖然有一般角色扮演所具備的升級系統，然而一切並不是只要等級高就無往不利。雖然人物的等級越高，攻擊時的破壞力、所能施展出的招式以及可學的法術都會相對地提升，命中力、防禦力也會增加，但如果玩家的技巧太差，再高的等級也是無用武之地。



所有角色扮演遊戲皆具備的升級系統

垂克的復仇

除了上述一般的物理攻擊，魔法也是遊戲中相當重要的一環。由於這次玩家無法像在其他「魔法門」系列的遊戲中一樣，任意招募並控制隊員，因此我們的垂克將是一個同時精通劍技與法術的魔法戰士。《Crusaders》沿用了許多「魔法門」與「魔法門之英雄無敵」中的法術，並將之以燦爛的聲光效果展現出來。利用光影交織所產生的各種變化所構成的魔法，看上去相當炫麗，就離最基本的照明術也能獲得不錯的效果。在遊戲剛開始時主角所知的法術並不多，隨著一邊冒險，一邊成長，才逐漸能夠施展更多種類的法術。事實上，遊戲後半部發生魔法大戰的機率很高，因為有不少敵人根本對一般的物理攻擊完全免疫，往往唯有利用魔法才有將之擊敗的可能。



照明術的施法畫面



華麗的魔法效果

結　語

其實，《Crusaders》可以說是「魔法門」系列的動作版，它和其他的角色扮演遊戲一樣都可以讓您享受到完整的任務劇情與角色扮演的樂趣。與一般的角色扮演遊戲比較起來，由於《Crusaders》加入了動作的成分，因此遊戲節奏上也比較明朗，內容的變化上也更為豐富。玩家除了解謎之外，同時也可以享受與動作遊戲般與敵人廝殺、纏鬥的樂趣。對於3D動作冒險遊戲有興趣的讀者們，不妨嘗試看看這套融合了角色扮演成份的《Crusaders》。



玩家可以選擇三種不同的難度等級來進行遊戲

魔法門之英雄無敵III 毀滅之影

HEROES III OF MIGHT AND MAGIC THE SHADOW OF DEATH

這是一款「魔法門之英雄無敵III」的資料片，玩家在進行遊戲時並不需要「魔法門之英雄無敵III」的主程式片，加上《毀滅之影》中附有「魔法門之英雄無敵III」的完整戰役，讓沒玩過三代的玩家們能夠自此着手。因此無論是舊雨新知都可以從這款《毀滅之影》中獲得相同的樂趣。

預定 2001月1月 發行 

國外發行／3DO
國內發行／第三波

●機種：P-233
●記憶體：32MB
●操作：M



類型 戰略



簡潔明瞭的戰役劇情

在《毀滅之影》中，您必須對抗死魂巫師（Necromancer）－Sandro，阻止他統治世界的計畫。您將會經歷由四名英雄－Gem、Gelu、Crag Hack、Yog所主導的四個戰役，並展開一場場保衛世界的聖戰。當完成了這四個戰役後，才能進行後半部的邪惡任務。在後三個戰役中，玩者可扮演Sandro，展開其支配整個大陸的邪惡計畫。任務中每一大關卡都有一個的獨立的故事，而整個遊戲故事的主線便是由這些關卡串聯起來。在進行遊戲時，大多數的玩家應該都會發現，文字故事的敘述出現機率較以往更為頻繁，因此劇情也變得緊湊許多，而玩起來則更有角色扮演的味道。



▲共有七個不同的戰役，而最後一個戰役「Specter of Power」則必須在所有的戰役全部完成，後才能進行。

▲緊湊的故事是整個遊戲的重頭戲之一。

獨特的合成式神器

《毀滅之影》加入了相當多新穎的設計，其中最特殊的則非「神器合成系統」莫屬。所謂神器合成，是將多項神器，融合成為一樣極強的特殊物品。雖然這些特殊物品的威力十分強大，但往往要佔去3～9格的空間（視合成物品所需神器的數量而定），不過，這仍舊是相當划得來的。究竟要如何製造出這些特殊物品呢？首先，玩者必須到場景四處搜索，將合成所需的神器全部收集到手。接著將所有的物品裝備到身上後，在任一神器上按下滑鼠右鍵便能合成，再按一次右鍵則可以將神器還原，可說是十分地方便。



▲更多具有魔法的特殊物品等您來發掘



▲Gelu具有訓練出狙擊手的優秀特殊能力。



▲《毀滅之影》在許多方面上並無太大的變革。





▲在大部分的戰役中，玩者將扮演一名身份特殊的英雄，也就是該故事的主角。

新怪物加入戰局


▲除了新加入的怪物，《毀滅之影》也針對舊有的怪物資料進行修改，以求各族群之間的平衡。

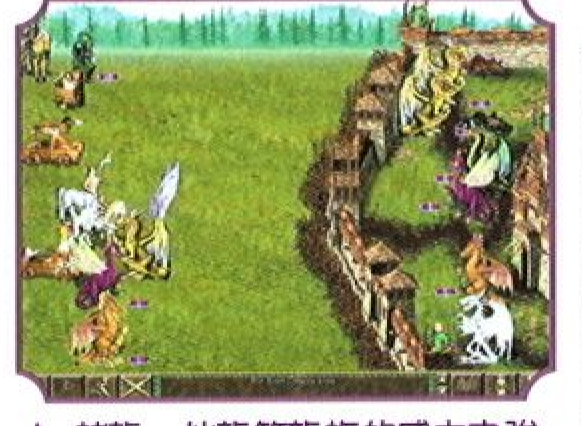
除此之外，全新的怪物種類也是《毀滅之影》的特色之一。遊戲中共有23種新增加的中立生物。不過雖說是中立生物，玩者依舊可以透過怪物巢穴購買或是接受地圖上怪物的要求使其加入隊伍。此外，一些特殊身份的英雄也擁有將一般部隊轉化為這些特殊部隊的能力。在這批新增的生物之中，從孱弱而便宜的農夫到極為昂貴又強大的碧藍蒼龍都有，另外還包括了地精、木乃伊、冰元素、狙擊手、甚至野豬騎士等等。新生物的加入，不僅僅是帶來了許多新鮮感，也使得各怪物強度的排名重新定位。而更強的怪物，也意味著更多的挑戰。



◀全部參與怪物數量超過2000的超級大戰


▶大量的全新怪物，將在遊戲中一一登場。

四大超強神秘龍族


▶造型可愛，會使用魔法攻擊的仙龍。

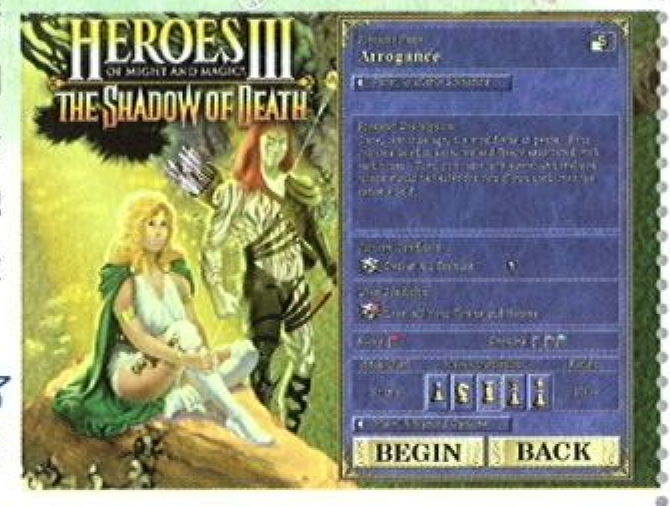
雖然有這麼多新種類的生物，不過遊戲中最受人矚目的，還是具有強大威力的龍族。《毀滅之影》在原有的骷髏龍、鬼龍、綠龍、藍龍、紅龍、金龍、黑龍等七大龍族之上，又增添了四種更強、更具威力的龍族。這四種龍分別是碧藍蒼龍、赭龍、水晶龍以及造型如卡通人物般可愛的仙龍。這些龍的威力遠遠超越其他龍族，而碧藍蒼龍更是其中的佼佼者。只消吐口氣，便有70–80點的威力，生命更是超過1000點，更別提其高達50的攻擊與防守能力了。這樣的終極生物，在「魔法門之英雄無敵」系列中真可說是前所未見，然而究竟碧藍蒼龍有多強大，也唯有在您親自與其作戰時，才能真正感受到牠們壓倒性的威力。


▲赭龍、仙龍等龍族的威力之強，連金龍都不是牠們的對手。

◀巨龍的故鄉—龍之城

十種全新地形

除了上述種種之外，遊戲中新地形的加入，也對整個戰局擁有決定性的影響。雖然這樣的設計並非第一次出現，但在《毀滅之影》中，這個要素將變得更為突出且明顯，玩家也必須花費更多心思去考量地所帶來的正面或負面效果，進而決定是要發動攻勢或著留在原地防守。比方說聖域不但能帶給所有善良生物1點士氣，並同時會使邪惡陣營的士氣受挫1點；而邪霧的功用卻正好恰恰相反。又譬如魔法之雲、火焰原野、岩石之地、清澈水塘等地區，則分別可以讓施法者的風系、火系、地系與水系法術等級提升至最高。



▶《毀滅之影》提供了大量的新場景供玩者進行遊戲。

無法抵擋的魅力


▲探索、發掘，正是這款遊戲的魅力所在。

筆者剛拿到《毀滅之影》時，說實在地並沒有抱著太大的期望，認為充其量也不過是一款資料片而已。然而在玩過幾次之後，沒想到竟然深深地陷入其中無法自拔，並為其豐富緊湊的劇情所吸引。總覺得不像是在玩戰略遊戲，反而像在看一篇奇幻小說，加上戰役的各種設定也相當能抓住玩者的心，因此雖然是舊遊戲卻依舊魅力不減。

此外，《毀滅之影》中的新設定（如怪物、神器），也讓筆者在探索時不斷地有新發現與意想不到的驚喜。雖然筆者和大家一樣，終究還是比較期待四代的推出，不過在此之前，《毀滅之影》倒是可以幫各位手癢的「英雄」迷們解解饞。讓我們一邊玩著《毀滅之影》，一邊等待「魔法門之英雄無敵IV」的發行吧！

龍戰士 III

BREATH OF FIRE

預定 2001年1月 發行　體驗　展示　桌布

國外發行／CAPCOM
國內發行／第三波

▶ 機種：P-166
▶ 記憶體：16MB
▶ 操作：M

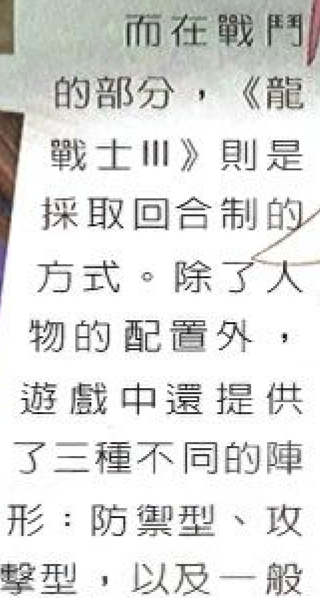
類型



還記得那套膾炙人口的角色扮演遊戲《龍戰士》嗎？現在它又回來了！頂著最精細的3D圖形介面，以及更爲豐富的遊戲內容，邀請玩家們一同進入這不可思議的冒險國度！

畫面風格清新自然

在《龍戰士 III》中，玩家所扮演的是名眉清目秀的藍髮少年，在未知的世界裡冒險。《龍戰士 III》提供了數百個不同的場景供玩家探索　。廣闊的草原、濃密的森林、裸露的岩壁及富裕的小鎮……這些場景不僅各具獨特的風格，棲居其中的怪物也有相當大的差異。



而在戰鬥的部分，《龍戰士 III》則是採取回合制的方式。除了人物的配置外，遊戲中還提供了三種不同的陣形：防禦型、攻擊型，以及一般型。什麼時候要用哪種陣形往往是以該地怪物的種類和性質而定。行動的先後順序是取決於角色的能力值，和陣形並無直接的關聯。

移動模式的遭遇戰

一般而言，戰鬥只會在冒險模式中進行，當您在各區域中行動時會不時遭遇怪物。然而如果玩家是處於移動模式的狀態下，遭遇怪物時人物的頭上會出現一個驚嘆號的圖示，您可以自由選擇是否要與其戰鬥。如果玩家的選擇是「是」的話，





則必須進入該區域，切換至冒險模式。

在進入冒險模式後，只要走個幾步路就會碰到出現在此處的怪物。通常您可以在這裡撿到一些物品，並從怪物身上獲得不小的報酬。一般來說，怪物的種類和威力往往會隨著隊伍的強度作適當的調整，當您的等級越高，就越容易出現能力強大的怪物，

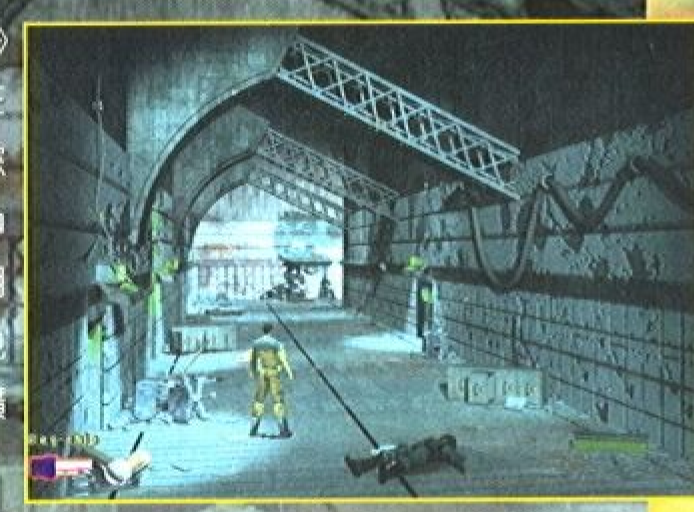


而且每回牠們出現的數量也會增多，以幫助玩家獲得更多的經驗點數。不過當您覺得怪物太弱時，那便意味著您應該前往新的區域尋求挑戰了。



冷面任務
IN COLD BLOOD

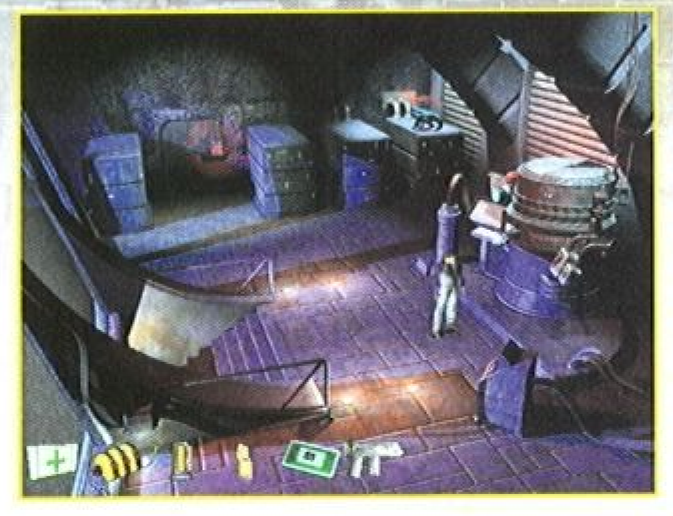
如果有一天臺海戰爭爆發，將會是怎麼樣的光景？《In Cold Blood》的遊戲背景便是設定在這樣的一個時空中，您被要求依照指示潛入中國大陸，去救出您的朋友Kiefer，根據傳言他現在正被關在某一座礦場中……



以臺海戰爭為背景

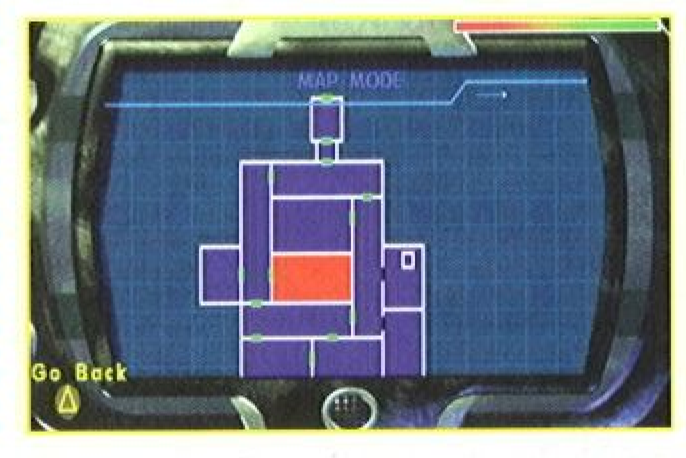
預定 2001年1月 發行	體驗 展示 桌布
國外發行／UBI SOFT 國內發行／第三波	動作冒險
機種：P-233 記憶體：32MB 操作：M	類型

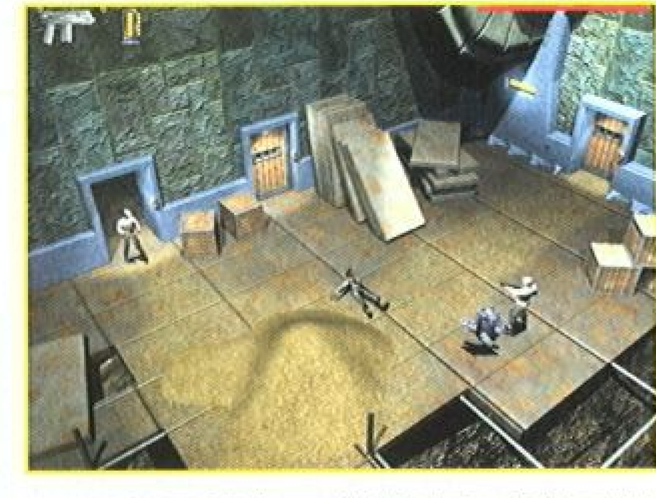




遊戲剛開始時，您位於中國大陸的一處軍事重地前，您必須潛入此地，尋找伙伴Kiefer的正確下落。《In Cold Blood》提供了一個歷險的機會，您可以用任何想得到的方式來度過難關。試著從各種不同的方式解決眼前的狀況，往往會獲得意想不到的收穫。有時，遊戲的解題方式可以多達數種，給予玩家們的彈性相當大，以避免因在某個地方「卡」住而進退不得的窘境。

從整個遊戲的形態來看，《In Cold Blood》應該是屬於動作冒險遊戲的類別，不過遊戲中冒險的成分似乎遠多於動作。在遊戲中，也替玩家準備了一台超小型電腦，這部電腦有一非常有用處的功能，便是電子自動地圖。透過電腦上的小型電波雷達，玩家可以清楚地掌握附近的地形與人物的動態。

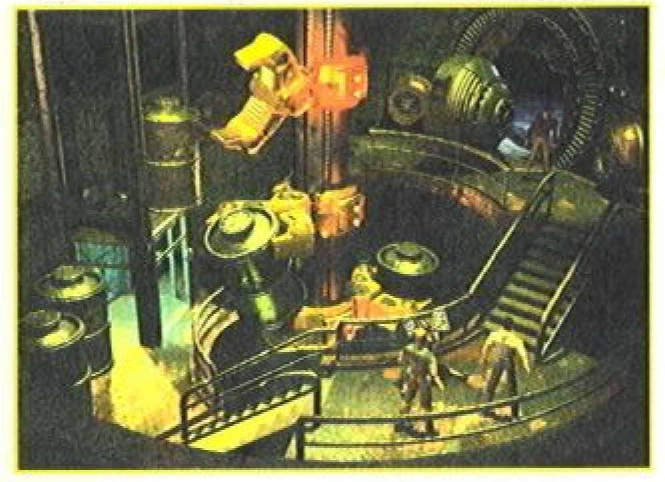




遊戲氣氛神秘陰鬱



大致上來說，遊戲畫面給人的整體感覺還不錯，明確的線條、俐落的畫風，將《In Cold Blood》的世界清晰地呈現在玩家們的眼前。就如您所見，這樣的特質建構了一個灰色調的場景，這使遊戲氣氛變得略帶危機與神秘感，尤其是當您鬼鬼祟祟潛入敵人軍事重地的時候。不僅僅是畫面的精細度與水準頗高，您還可以在《In Cold Blood》中見到優質的光影效果。適當的明暗處理讓遊戲畫面感覺上變得較為真實，而且隨著光線、角度的改變，映在地上的影子也會隨著有深淺、長短之分。





網路創世紀之第三黎明

Ultima Online: Third Down

自從ORIGIN在1997年推出網路創世紀之後，迄今已進行了兩次升級。在一九九八年接著推出的網路創世紀二：次世代，以及稍後上市的資料片失落的大地（Lost Lands，譯），遊戲裡有形形色色的生物，也有新增加的交談功能，還有修改過的使用者介面。

在今年六月，次世代又多了一套任務片－網路創世紀之浴火重生(Ultima Online: Renaissance)，該遊戲裡兩個平行的遊戲世界特拉莫爾（Trammel）及佛拉卡(Felucca)，把原本布列塔尼亞大地擴大了兩倍。在特拉莫爾世界裡，玩家之間的PK行為是在雙方同意下才進行的，莫名其妙的殺戮將不再發生。

然而，這些遊戲的圖形及功能性基本上仍相同，雖然玩家能夠把其解析度調至1024x768，使用者介面也算靈活，但遊戲的樣子以及玩起來的感覺仍和1997年的版本差不多。更慘的是，包括網路延遲以及程式臭蟲等問題，仍沒有完全解決。

▼歡迎來到網路創世紀的烘焙雞。



預定 

發行

體驗 展示 桌布

國外發行／EA
國內發行／美商藝電

機種：未定
記憶體：未定
操作：M



類型



▲小心被火噴到喔！



現在，Origin表示，玩家們的批評Origin聽到了，而且已開始著手校正由玩家提出的問題。網路創世紀的設計群在2000世界大展（World Faire 2000）公開他們的成果，這次向全球玩家介紹的是最新資料片－網路創世紀之第三黎明（Ultima Online: The Third Dawn，暫譯），一個全新的冒險大地。

改良後的圖形引擎展現優異特效

這次有全新的怪物登場，和新的寶藏等待著玩家挖掘。更重要的是，這套資料片的圖形引擎已經改良過，使某些特殊的效果表現更優異。遊戲最大的改變是冒險世界裡的角色、生物和物品，首度以完全3D的模式粉墨登場。如果玩家仔細看畫面，光源的陰影會真實的呈現在畫面中，例如你可以看到連綿的山峰有著起伏的山影；在特效上，製作小組採用所謂的分子特效（particle effects），讓角色和怪物完全以3D分子呈現。這使得角色和怪物可在遊戲物件和其它角色後面走過。還有當玩者所操縱的角色拿取物品時，這些物品確實是以3D模型的方式在手中呈現。



▲角色和怪物完全以3D分子方式呈現





在第三黎明裡有將近200位角色和怪物模型，搭配將近700個動畫，包括角色依命令而執行的特殊動作。另外，紙娃娃裝備系統（玩家用來為其角色穿衣服的介面）也將以3D模型的方式呈現。玩家可從各個方向來觀看自己所操縱的角色，這是網路創世紀系列首度具備這樣的能力。



◀▲3D成形的怪物，讓遊戲更有真實感。

然而，這並不意味Origin將捨棄喜愛2D遊戲的玩家，玩家將可依喜歡的方式進行遊戲，因為遊戲的繪圖引擎和顯示器都在客戶端。在第三黎明裡，遊戲的主要的冒險地區是依雪努爾（Ilshenaur），它是一個讓玩家冒險及探索的新冒險地區。

保留等大視角表現手法

當然啦！玩家也能在整個布列塔尼亞大地上旅行，享受經過改良的音樂和聲音效果。遊戲畫面將保留網路創世紀的等大視角（isometric perspective）表現手法。在第三黎明裡，製作小組增加了一些新武器和十三種新怪物，這些怪物都是從來沒有在螢幕出現過的新壞蛋。另外，遊戲新設的冒險地區比次世代之失落的世界還大上約百分之二十五，玩家在這片土地行走，將會遭遇造型粉酷的怪物。有一點要注意的是，玩家的電腦須具備3D加速卡，才能到依雪努爾去旅行，而且，由於遊戲畫面的特效要求，video RAM至少要8MB才夠用。

▲遊戲的主要的冒險地區是依雪努爾。

▲要殺這隻蜘蛛，魔法是最好的辦法

◀遊戲畫面保留網路創世紀俯視視角手法。

添購伺服器以解決延遲問題



▲小心無聲無息跑出來的怪物

除了上述的改變之外，設計師讓客戶端的應用程式不僅能執行3D圖形引擎的功能而已，也加了很多改進及變化在裡面。但玩家最關切的延遲問題，目前Origin正以添購新的伺服端硬體來應付，但要完全解決可能要等到下一個版本；至於可能因客戶端程式引起的問題，在第三黎明裡幾乎都已經解決。據Origin表示，製作小組創造了一種所謂的分子系統（particle-system tool）可以為魔法創造分子效果，而且下載時的資料流量非常小。由於多了這個系統，往後要以圖形的方式呈現各種效果就容易且有效率多了。



▶雖然圖形不夠炫，但卻是真正3D的哦！！

沙丘戰場



沙丘戰場(EMPEROR Battle for Dune，暫譯）是繼沙丘魔堡2000後，最新的沙丘魔堡系列遊戲。遊戲的焦點是在Arrakis星球，該星球亦被稱為Dune（沙丘之意）。這顆沙漠星球，是唯一產出香料混合物的地方，而這些東西對星球上的各種族而言具有重大的利益，包括延續生命、讓跨星際旅行成為可能、而且也能提升意志力。遊戲中的三大公會（House）自然而然為爭奪香料混合物的控制權而戰。

玩家在遊戲中可選擇代表希望的Atreides，或邪惡的Harkonnen，或者心懷不軌的Ordos ，以取得帝國統治權。無論是單人遊戲或多人遊戲，沙丘戰場無疑地是一套結合3D圖形與即時戰略設計的遊戲。



預定 2001年1月 發行　體驗　展示　桌布

國外發行／EA
國內發行／美商藝電

- 機種：未定
- 記憶體：未定
- 操作：M

類型 即時戰略





沙丘戰場是Westwood第一套3D即時戰略遊戲



過場動畫維持Westwood遊戲的一貫水準



堅強的戰力是致勝的保証

經營探索未知的世界

玩家在遊戲中也能夠探索遠方的世界，包括Caladan海洋天堂、Geidi Prime的工業廢墟、以及Sigma Draconis的冰封星球。為了求勝，您必須在星球戰役地圖上策劃如何取得勝利。您要擬定戰鬥計劃，並決定入侵那個勢力的領土，或者從那裡撤退。在進入一個有敵意的領土後，您必須以智慧和武器達成目標，明智地管理您的資源和發動一場致命的地面及空中突擊。

從Kobra砲到Minotaurus坦克，無論您選擇那一方勢力，都有形形色色的戰鬥單位作為您征服對方的後盾；其中，某些單位具備選擇攻擊或防衛的“雙重模式”來配合您的戰術。



歡迎來沙丘世界一決死戰



優異的光源特效

非線性的星球戰役設計

除了完全3D是一大特色外，遊戲最令人印象深刻的還包括光源特效，另外，周圍環境的圖形還真的讓人覺得Dune是一顆盡是塵沙飛揚的星球。更值得一提的，是遊戲的非線性星球戰役設計，可以讓玩家感受任務的多樣化。

在單人戰役模式將呈現由上而下視角的遊戲地圖，其上的勢力分佈將依那一個公會控制該區而有不同顏色。如果覺得和電腦的大戰不過癮的話，您還可以上免費的Westwood Online尋找對手廝殺一場。另外在合作戰役模式中，玩家還可以和朋友組隊，達成征服宇宙的目標。



是不是覺得畫面和終極動員令系列不一樣呢？





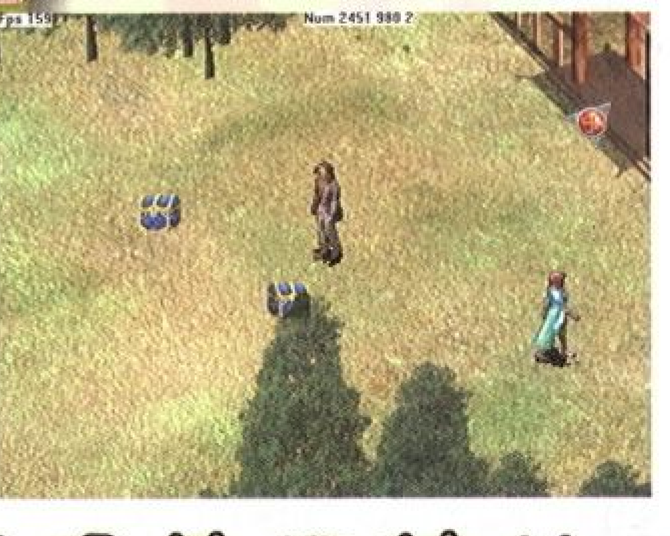
六道天書

六道天書是一套角色扮演類型的遊戲，故事改編自香港漫畫界著名大師劉定堅先生及司徒劍橋先生的同名漫畫作品。除了包含一般同類型遊戲的主要元素之外，在戰鬥系統方面更採用了一些新的方式，讓玩家在進行遊戲的時候，更能感受到主角們在故事中的強勁殺力。

涅槃劫將臨神朝

故事發生在“神朝”的時代，由於先帝駕崩，太子李問世七歲登基，十四歲時便決定出家，希望能救萬民於苦海而得道成佛，因此政權更由太后丸冷雪所掌治。

人們由於對皇族失去了信心，便依靠神佛的庇佑，令各正教邪教都召收到頗多的信徒。其中以佛、道、神、密四神宗為宗教的正宗。由於天象的變化，人們計算到由無極正道自然而生的“涅槃劫”將會發生，屆時已陷入罪惡深淵的人間將被殲滅，重生輪迴。在邪教信徒極力想引起涅槃劫，正道人士又極力阻止的情況下，江湖上便無可避免的掀起了一場大浩劫了。



預定 12月 發行

體驗 展示 桌布

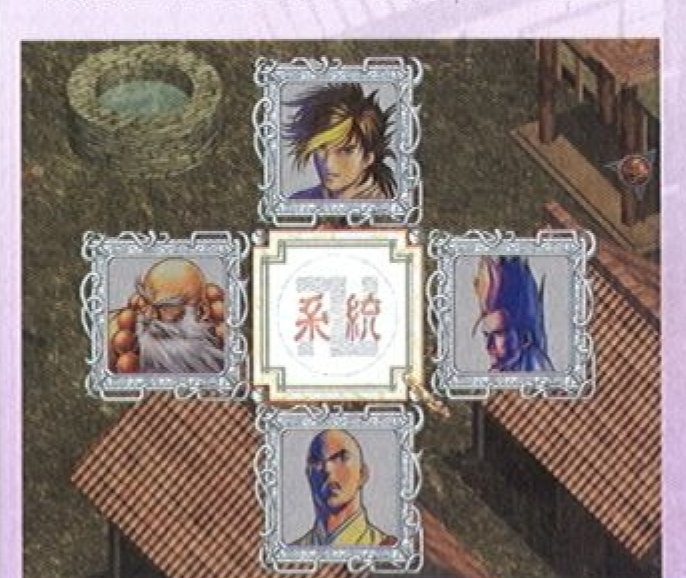
設計公司／旭力亞
發行公司／旭力亞

- 機種：P-266
- 記憶體：64MB
- 操作：M

類型：角色扮演

運用3D技術展現美術特效

六道天書除了在背景和畫工方面下了很多的功夫之外，在戰鬥系統方面亦經過精心的設計。加入了特別的“三層即時升級系統”，讓玩者所操縱的角色在戰鬥當中可以即時提升各項能力，以提高各角色的戰鬥力。整個遊戲都不乏大場面的戰鬥畫面，最多能夠同時操縱四位人物，與電腦所控制的九位敵人對戰。其中更有很多華麗的招式，在遊戲中亦能完全突顯出來，出招式時的驚天動地、戰鬥時的亂刀砍殺等，甚至因為3D特效的應用，讓美術特效更顯華麗及立體。






天子神浪

何謂三層即時升級系統？

這個是一個能夠讓角色在戰鬥當中即時把能力提升的系統。所謂三層，其實是指有三種不同的方法：第一種是真的將等級提升，由於戰鬥的對手最多可高達九人，而每當打敗一個敵人，都會立即取得經驗值，如果已經到達足夠的水平便會立即升級，毋須等戰鬥結束才升級；第二種是使用特定的道具，便可以即時增加指定屬性角色的攻擊力或防禦力；第三種則是透過角色本身的招式，把特定的能力即時提升（如攻擊力等），最高差不多可提昇至大約相等於七個等級後的攻擊力！









《霸刀》是一款由香港著名之同名漫畫改編的戰略RPG遊戲。遊戲風格以香港式水彩漫畫為主，不僅保留漫畫的原味，在某些場景還有過場動畫來交代劇情，讓玩家能夠深入地瞭解霸刀的世界觀。

預定 12月 發行　體驗 展示 桌布

設計公司／旭力亞
發行公司／旭力亞

- 機種：P-266
- 記憶體：64MB
- 操作：M



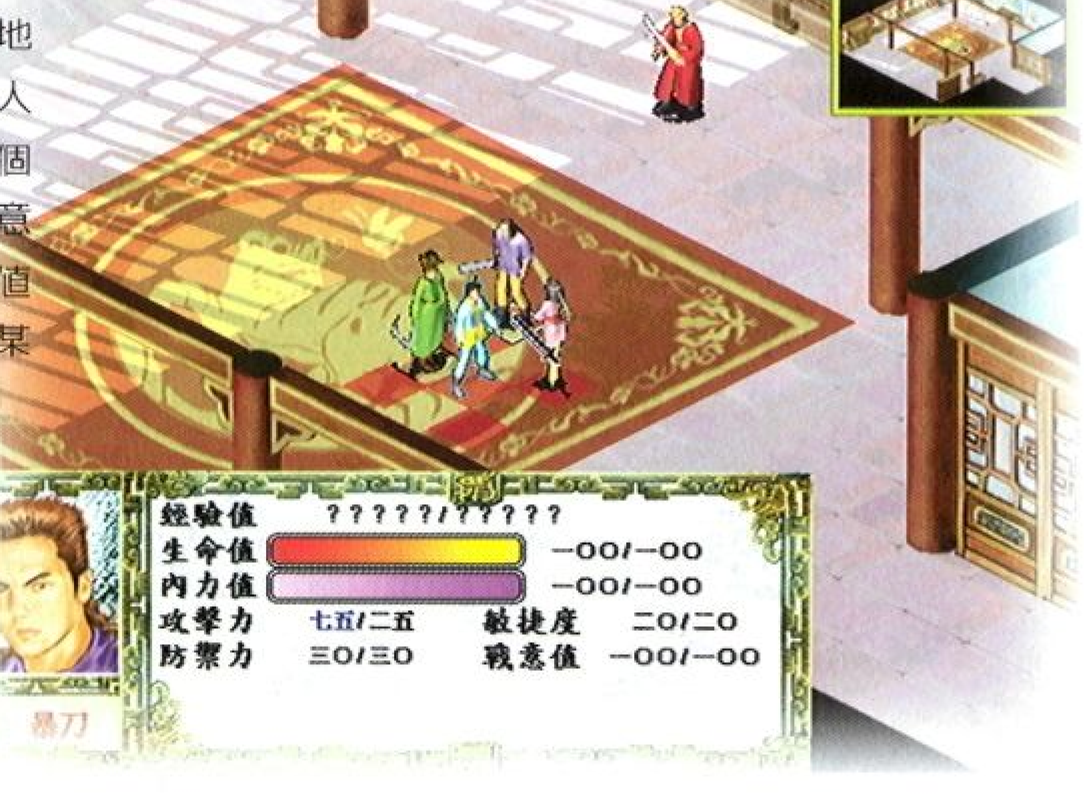
多線的故事劇情，令整個遊戲過程更曲折緊湊；遊戲中有相當多的分支劇情，讓玩家可選擇不同路線之關卡來進行，而結局是好是壞，將根據玩家的決定而變更。在遊戲中，玩家得穿梭於各地城鎮、村莊，有時某些人物將會出現，要求玩家幫忙及協助他們完成任務；其中有些重要任務是必須完成的，例如：「刀劍峰」時飛驚有個重大任務，便是把霸刀送到刀無敵手上，讓刀無敵與天道劍邪決生死；「斷刀崖」時飛驚需救出女主角刀若夢，否則無法過關哦！遊戲的關卡有三十個之多，其過關時間總計可達一百多小時左右！

遊戲中有許多城鎮，會隨著故事進行逐一出現於大地圖上，玩家可在這些地方進出採購。城鎮中會出現許多著名的兵器鐵匠，他們的技術各有高低，當然要求酬勞也是天壤之別，戰鬥過後，記得要到此處修補裝備；裝備妥當之後，不要忘記到練武場地大展身手。在這裡，玩家可自由分配在戰場的位置，也可訓練你所擁有的隊員，以累積經驗值提升等級。

直接在戰場上展開的戰鬥動畫

在戰鬥系統方面，在旭力亞開發部經過詳細考慮後，決定將所有廝殺場面在戰場地圖上即時表達。由於戰場地形各有不同，玩家可配合地形產生更多戰術變化，對敵人採用包圍、單挑、甚至下毒等策略；其中每個人都有一個戰意值以控制自己的能力，戰意值代表該人物的戰鬥意志，如果戰鬥時該人物的屬性是屬於熱血派的，那戰意值便很容易增加，也較容易發揮出平常數倍的威力（就像某些遊戲的怒氣值）。

當人物累積足夠的經驗值後，玩家可提升等級，並可得到一些能力增加值，以自行分配於各屬性中，其中某些人物的強力絕招，必須要某些屬性都到達一定能力後才能學到，所以在分配上要慎重。



巧克力大作戰

M&M's:The Lost Forumula

只溶你口 不溶你手

巧克力，想必是許多人最愛，卻又有那麼一點點卻步。M&M’s巧克力，又是眾多巧克力中的佼佼者，現在，不管你愛不愛吃巧克力，怕不怕吃了巧克力會發胖，「巧克力大作戰」要帶你一起進入M&M’s的世界，一起探險巧克力世界中無奇不有的神奇世界。

在巧克力大作戰中，主角有兩個，就是在電視廣告中紅透半邊天的紅色和黃色M&M’s巧克力，兩個超可愛的巧克力要在一關接一關的挑戰中，尋回遺失的M&M’s巧克力配方，帶回到製造的工廠，才能繼續製造出好吃的M&M’s巧克力。





▲主角就是電視上常見到的紅、黃巧克力

預定 2001年1月發行 體驗 展示 桌布

國外發行／JoWooD
國內發行／松崗

●機種：P-233
●記憶體：64MB
●操作：M、K



類型 益智動作

超級甜的遊戲

遊戲中穿插的動畫充滿了兩個M&M’s巧克力的可愛動畫，黃色的M&M’s要駕駛著他的小車車，在3D的巧克力世界中穿梭，還有加上可愛好聽的音樂。要小心喔！巧克力的世界不是那麼完美的，還是要遵守巧克力世界的交通規則，以免發生車禍，如果小車車被大拖車擠到路邊，或是一不小心撞到電線桿，都得讓M&M’s巧克力重新他們的旅程哩！



▲別讓小車車發生車禍喔！



巧克力大作戰的操作方法很簡單，只要一個鍵盤就可以讓黃色的M&M’s隨心所欲的在他的世界中前進，不過要注意喔！有時候巧克力要面臨一些簡單的算數題，可能要解救幾個其他顏色的M&M’s同伴，或是要撞倒幾箱放在路邊的巧克力，反正，在怎麼樣奇想的題目，都離不開巧克力的世界啦！

巧克力大作戰，是一款適合全家大小一同進入M&M’s奇想世界的遊戲，簡單的解題，卻配上高水準的全3D畫面和超級可愛的音樂。愛吃巧克力的大小朋友們，如果您在吃M&M’s巧克力的同時，也同時玩著巧克力大作戰，想必也是一番有趣的經驗呢！



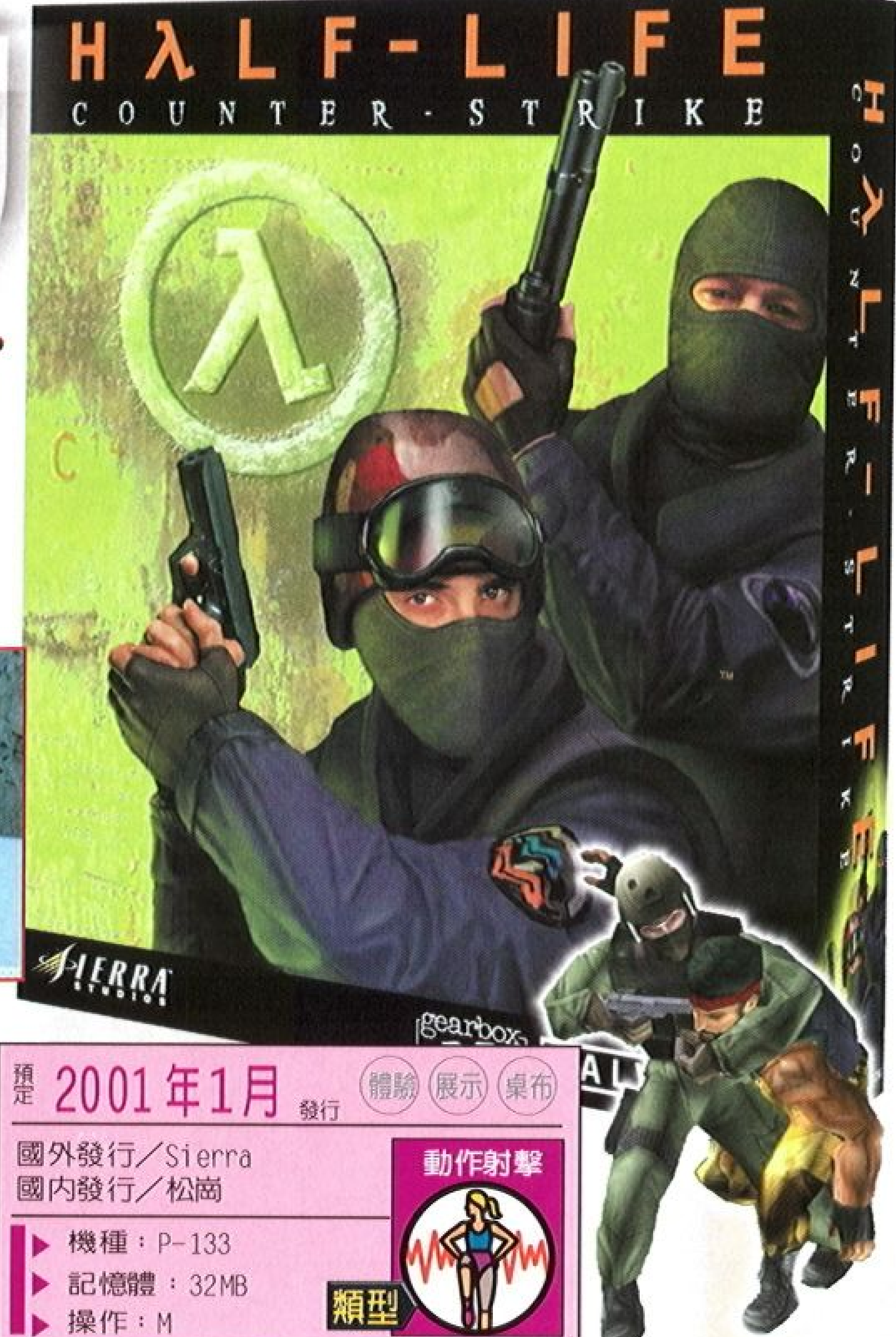




絕對武力 Counter-Strike

獲得50個國內外專業遊戲媒體，包括PC Gamer、Gamespot、PC Game Magazine等評為年度最佳遊戲的戰慄時空，由於程式碼開放，讓全球玩家可以自行設計連線模組，其中由一位專業玩家所設計的絕對武力，放在網路上供玩家免費下載，其受歡迎的程度甚至超過原來的主程式「戰慄時空」，原發行公司Sierra觀察到這個現象，以高價將絕對武力版權購回。





預定 2001年1月 發行 體驗 展示 桌布

國外發行／Sierra
國內發行／松崗

機種：P-133
記憶體：32MB
操作：M

類型 動作射擊

真實競爭的生存遊戲

戰慄時空之絕對武力的特別之處在於真實的團隊作戰模式，類似生存遊戲的規則，最多可以同時有20個玩家上線，分成兩組10對10對戰，而真實的武器系統，每個隊伍都會有不同的武器及裝備系統，而在高難度的任務完成時，每個玩家都可以針對自己的配備作不同需求的升級。新增的多組任務，不管是解救人質、摧毀敵方建築，都是新版的絕對武力所帶來的新樂趣。



完整收錄戰慄時空系列連線模組

即使玩過之前測試版絕對武力的玩家，除了可以再一嚐新版絕對武力的新任務，裝備系統外，新版還包括了：



戰慄時空連線模組

戰慄時空中的連線模組完整收錄，包含原先的每一張地圖和每一項設定，重溫這套重量級經典作品。

絕地要塞(Team Fortress Classic)連線模組



戰慄時空系列中另一個相當受歡迎的連線模組，講求真實的職業系統，從醫護兵、偵查兵、狙擊手、間諜、重機兵等九種職業，每一項職業都有不同的能力與裝備。

正面交鋒(Opposing Force)連線模組

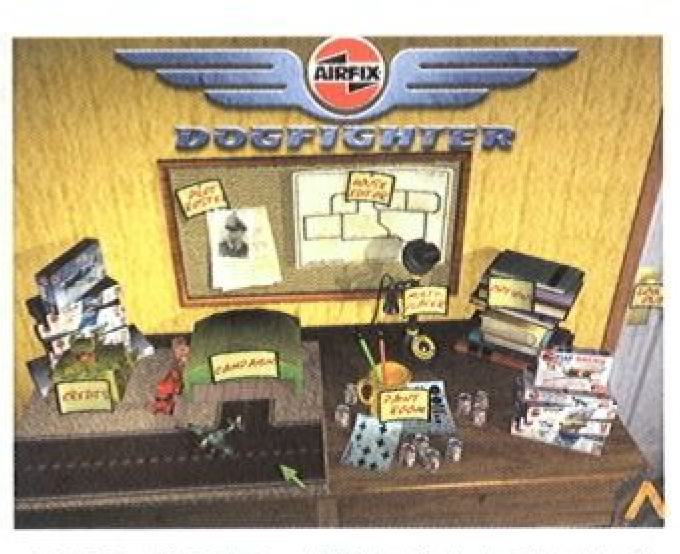
戰慄時空正宗資料片的連線模組，包括了新加入的搶旗模式（Capture the Flag），新加入的武器、人物、地圖，擴充了原先戰慄時空的廣闊遊戲空間。



除了一系列Sierra官方新增和原有的連線模組外，Sierra還加進了三個專業玩家所設計的連線模組，增加遊戲更多的玩法，如果玩家想要獲得有關絕對武力更多的資訊，可以連到Sierra的官方網站 http://www.sierrastudios.com/games/counterstrike/ 或是 http://www.Counter-Strike.net/，台灣地區預計將在一月上市。

摩登飛行員 AIRFIX DOGFIGHTER

玩膩了飛行模擬遊戲老是要求摧毀邪惡敵人的任務嗎？或是千篇一律的作戰模式？沒關係，現在有一套「摩登飛行員」將激發你無限的想像力，同樣是駕駛飛機，這次，我們駕駛的是模型飛機；同樣是要摧毀敵人與建築，可是這次，我們打爆的是房間裡的花瓶，趕走躲在桌子底下的小老鼠...喔，對了，好好駕駛，不要東看西看的，小心撞牆！



預定 2001年1月 發行　體驗　展示　桌布

國外發行／EON Digital ◆國內發行／松崗

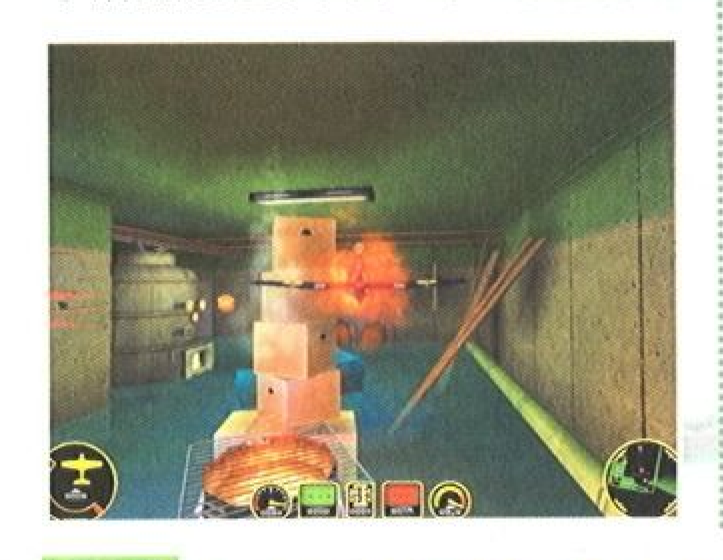
- 機種：P-266
- 記憶體：64MB
- 操作：K



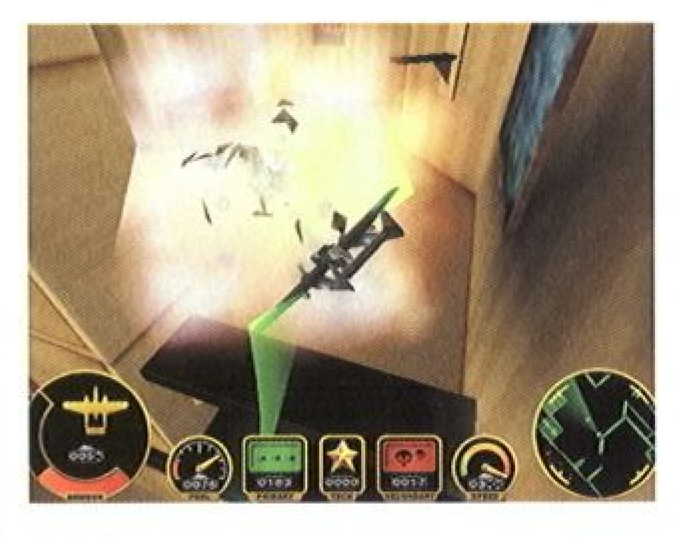
類型 飛行

創意幽默無限的模擬小飛機

摩登飛行員的關卡設計在每一個令人充滿驚奇的地方，從臥房到廚房、到客廳、再到花園、大馬路，平常習以為常的家居用品，從小飛機的角度來看，每一樣都變成的巨大的怪物，任務中有時要瞄準地上的蟲蟲，有時要打破畫框，想像力奔馳的空間，在小飛機穿梭來回中無限發揮，從這樣特別的角度來觀察，有時還會發現令人噴飯的幽默呢！







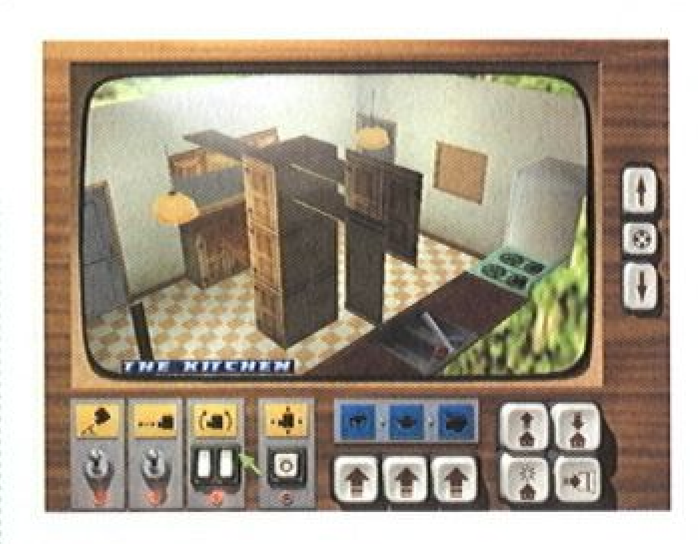
一開始要選擇您的飛行員，他就是駕駛這台迷你飛機的摩登飛行員喔！在每一關的任務結束之後，會得到一個勳章，透過遊戲畫面，可以看到現在的摩登飛行員擁有的勳章，不僅數量越來越多，還越來越漂亮。

別把房間轟得一團亂喔！

遊戲可以用搖桿來操作，透過簡單的操作方式，就可以自由操縱小飛機在家具之間來回，畫面上清楚顯示速度、燃料、方向、和裝甲的數值，提昇這些能量的配方可能會隱藏在冰箱後，或著是床頭櫃上。別小看只是一台小小的模型飛機，武器系統也是重點之一，主要武器除了一管基本的小機槍外，還有一堆等著讓玩家發掘的武器，如果要準確又快速的解決那些平常看來礙眼的傢伙，選個大管的火箭吧！包準沒幾下房間裡就會被轟得亂七八糟，只是，要收拾就麻煩囉！

摩登飛行員還支援多人連線，透過網路連線，和幾個好朋友來場小房間裡的空中追逐戰吧！對了，





遊戲附有地圖編輯器，可以設計自己的房屋，愛上什麼顏色的油漆，愛擺什麼樣的家具，一切都可以自由發揮。喜歡不受拘束讓自己的想像力盡情奔馳嗎？喜歡來點不一樣的幽默創意嗎？試試這套創意無限的「摩登飛行員」吧！



玩具奇兵之空中霸主

英勇而且絕對服從的"綠色塑膠製品"玩具奇兵又回來了，這一回他不將只是辛苦向前匍伏前進沙場，這次他將駕駛最新型的空中直昇機，執行更多不可能的任務，穿梭巡邏在危機四伏的家園，拯救融化在烤肉架上的同僚，對抗邪惡的棕色軍隊，進行一場又一場的正邪絕死鬥。

預定 12月 發行	體驗 展示 桌布
國外發行／3DO	
國內發行／英特衛	
機種：P-133	
記憶體：32MB	類型 動作射擊
操作：M、K	

更進步的美術製作

雖然玩具奇兵系列已經有許多作品在市面上，不過在這款最新的玩具奇兵：空中霸主中，遊戲在場景的創意表現更精采，將家居環境



設定成為玩具兵的戰場，像是後院、浴室甚至於洗手間都被拿來當作血拼廝殺的場地，且光影及色彩的運用更加地艷麗，使遊戲中戰鬥畫面呈現出更多元化的視覺層次，而遊戲之中頻繁的動畫也更加地細膩及感人。

此外，遊戲為了增添部分的真實感，製作單位在許多場景的細節上做了許多互動性，當直昇機高速行駛的時候將成為一把銳利的刀子，只要你將直昇機開過"小"樹叢，枝葉就像雪花般地掉落；小小



的玩具兵被射中之後，變成地上的塑膠垃圾了，還有許多東西像是地上爬的蟲子、空中飛的蚊子就等你射殺了！

百玩不膩的玩具奇兵

不像其他的即時戰鬥遊戲，總是需要一段學習的時間去了解操作系統及遊戲方式，玩具奇兵只要用個滑鼠再加個熱鍵就可以很輕鬆地進入這個奇幻的玩具世界，



在遊戲中你不需要學會一堆奇奇怪怪的武器名稱及用法，你只要懂得瞄準射擊、準確地夾住物品、使用



飛彈攻擊，並注意戰場上所有的爆裂物及可撿拾的物品，就可以操控整場遊戲。

而在遊戲中你將扮演強悍、聰明、無懼的威廉・布雷德上尉，駕駛著萬能直昇機打擊棕色玩具兵



團，這直昇機可以容納七種物品，包括夾子、還有配備機關槍讓你穿梭在戰場之中，你的任務包括運送士兵，用強大的火力消滅敵軍的地面部隊，阻斷敵軍的隊形，使自己的地面部隊順利地完成任務。







全國蛋蛋總動員 幻獸寶寶來相見





先有"機"才有蛋！
這個道理真荒誕！
洗個澡澡再餵飯！
養隻水靈做個伴！

幻獸育成步驟一 利用遠傳Wap服務，行動上網，神仙姐姐就會將一個可愛的蛋蛋送來，只要照顧這個集天地之精華所生的蛋蛋，即會孵出一隻粉可愛的幻獸寶寶。

幻獸育成步驟二 這隻調皮又有點搗蛋的幻獸寶寶，會從古雛的水靈，一路成長變爲水幻神、金法龍等各種能力不一的終極幻獸，您可以體會當爹地媽咪的成就感哦！

幻獸育成步驟三 經過您細心的訓練，在手機中蹦蹦跳跳的幻獸將可練成必殺技，如果回傳至PC-GAME〔仙狐奇緣〕中，可讓幻獸施展絕無僅有的特殊必殺技，把敵人打得悽慘落魄！

幻獸育成步驟四 水靈與您將有一特定約會日，約會日當天，主人只要在特定時間連線，就能和您的寶寶面對面玩玩，每次約會皆有令人驚喜的接觸ㄡ。

玩蛋有理 搗蛋無罪 快樂送

首批十萬套『仙狐奇緣』遊戲贈遠傳WAP服務

(含門號設定費$700+月租費198×12個月+WAP設定費$200+WAP月租$150X6個月，合計：$4176)

首批購買『仙狐奇緣』遊戲，還有機會得到 易利信R320sc 手機！

(須搭配遠傳門號)

出版發行 

研發製作 

獨家提供 



蛋蛋相連到天邊 情感連繫靠遠傳


仙狐奇緣
北斗星
破碎虛空原班人馬－－北斗星工作室
千禧原創大作
一部啓示眞理、見證愛情的奇幻之作
傳统公案
現代推理
狐式戀情
新派武俠
軟體世界 智冠科技股份有限公司
www.soft-world.com http://智冠.商業.tw
北斗星工作室
全家便利商店
萊爾富



『仙狐奇緣』遊戲　三大版本一次推出

典藏 DVD 版　DVD高品質遊戲光碟＋原聲遊戲配樂CD＋水靈鉛筆盒＝NT$599

限量精裝版　4片遊戲光碟＋原聲遊戲配樂CD＋掌中水靈掛飾＝NT$799

精選平裝版　4片遊戲光碟＝NT$599

萊爾富超商特惠訊息

只要在全省萊爾富超商購買"仙狐奇緣"遊戲，再加NT$99元，
就可以將毛絨絨的水靈帶回家！限量1400隻，先搶先贏哦！

仙狐奇緣

水靈娃娃滿福包



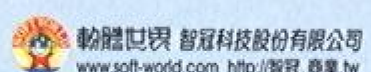
以慧眼看世界
用童心玩遊戲

花錢可以買到的東西，

所有的貨幣與信用卡都能為您達成願望。

但是 水靈 能夠帶給你的幸運與福氣

只有 擁有者 才可以體會・・・



在這個可背可提又可愛的"水靈娃娃滿福背包"中

- 附有一隻可抱手機、可送美眉、可防無聊的**水靈娃娃**
- 一片名片**造型光碟**（送水靈桌布、螢幕保護程式與可愛水靈娃娃游標呀！）
- 一本可使你博古通今的**幻獸育成聖經**（包括所有幻獸的小秘密呢！）
- 一個令你愛不釋手的**水靈鉛筆盒**（獨家專賣，別家找不到哦！）
- 一張２００元"仙狐奇緣"平裝版遊戲折價券（買遊戲變得超便宜哦！）



滿滿的福氣，一次送給你！全部只要NT$299元哦！

仙狐奇緣 百器干戈設定集

想當仙狐百曉生　就把此書案頭鎮



人賦予劍生命

劍給與人榮耀

仁龍劍

劍在人在！劍毀人亡！

劍為兵器之首，劍為俠士之魂！現今武林存在著十大神劍！
有些早已亡佚而不知其名，有些正等著有心人使其重現光華！
而仁龍劍正是〔仁心馭龍、誅妖降魔〕的十大神劍之首！
上古時代，在黃帝準備攻打蚩尤前，無意間遇見蚩婆神龍！
〔孽畜，你本該在天上乘風化雨！為何在此傷我子民！〕
〔可惡孽畜，看我把你擊殺，永不超生！　亟！燎原天火！〕
惡鬥後，蚩婆神龍與所呼喚的暴雷竟被黃帝雙雙握在手中
〔哼！上天有好生之德，寡人命你化為神劍，降妖除魔，其號〔仁龍〕！〕
一陣絕亮光芒之後，此龍化作一把龍形神劍！
此劍極具靈性，法力超強，能依主人心意施喚，降妖除魔，更是無往不利！
傳至北燕，此劍落入〔辣手神道．司徒飛軒〕之手！不可思議的是，司徒飛軒手上竟有一把與仁龍劍齊名的【霸虎刀】，而上古以來的刀劍互弒之說，竟輕易的被司徒飛軒所破解！
司徒飛軒曾以此一刀一劍，一夜間在十里坡上斬殺千魔！當時只見飛龍狂襲、暴虎橫噬，這群人間業障竟被消除得一乾二淨！
不久後，仁龍劍便隨著司徒飛軒的失蹤而消失於江湖上，這是龍、虎間的反噬還是司徒飛軒已遭妖魔陷害？其中的秘密無人知道．．．
直到一秦長風來到登天峰．．．【仁龍神劍】終於再現江湖！

百樣刀劍盔甲之生命興亡史
場景繁華頹圮之秘密公開
人物未曝光照與全手繪造型
—遊戲製作過程Step by Step

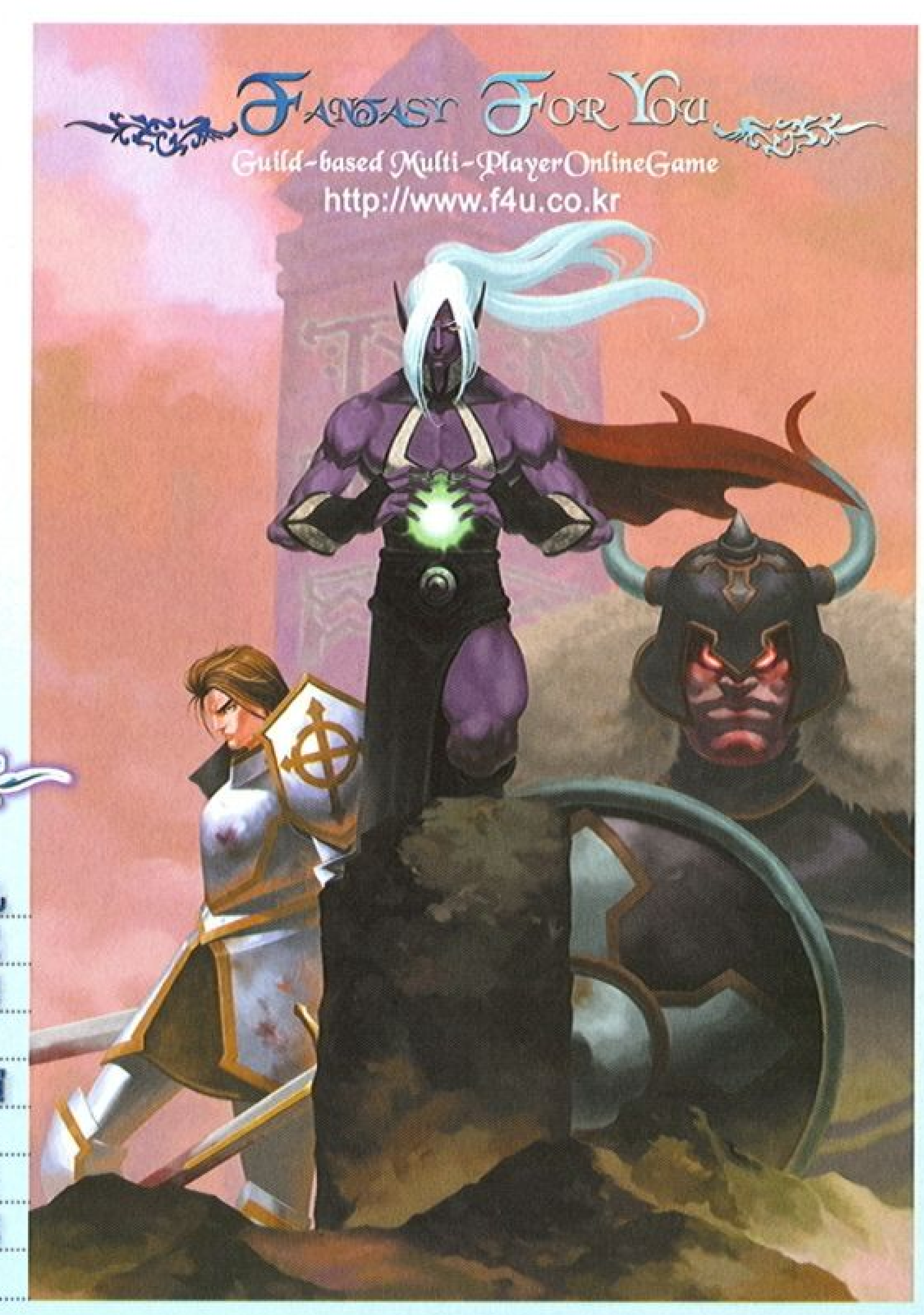
北斗星工作室

只要NT$199，讓仙狐陪你長長久久！

軟體世界 智冠科技股份有限公司
www.soft-world.com http://智冠.商業.tw



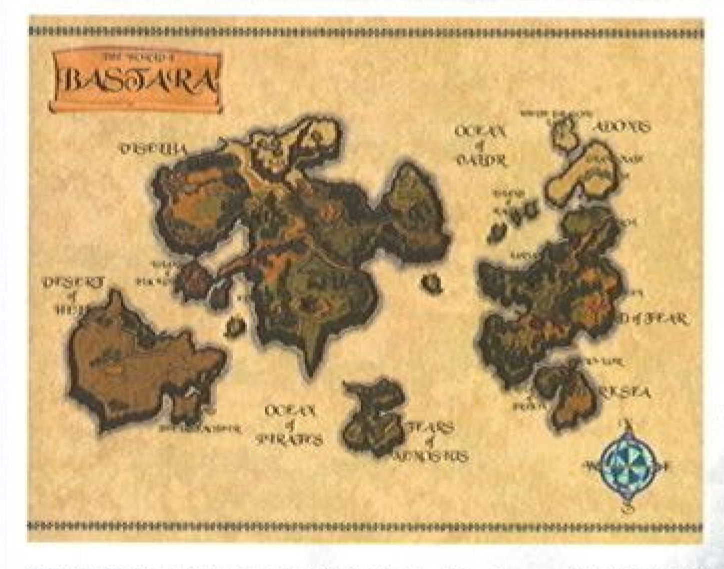




人人都想當英雄，但是英雄都在那兒呢？亂世出英雄、少年出英雄，現在遊戲也要出英雄啦！只要你趕快上線玩最新的多人線上遊戲「英雄」(Fantasy For You)，馬上也是位大英雄！

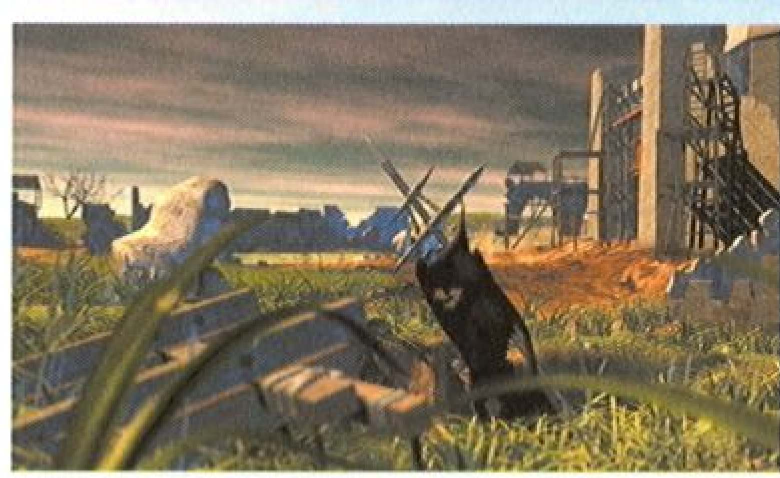
「英雄」是韓國目前最熱門的線上角色扮演遊戲，2000年11月才在韓國正式上線，並榮獲2000年韓國LG國際漫畫Show中電玩部份的最佳人氣遊戲獎；現在台灣即將推出中文版，可以說是和韓國同步流行。

暗黑大地的封印傳說

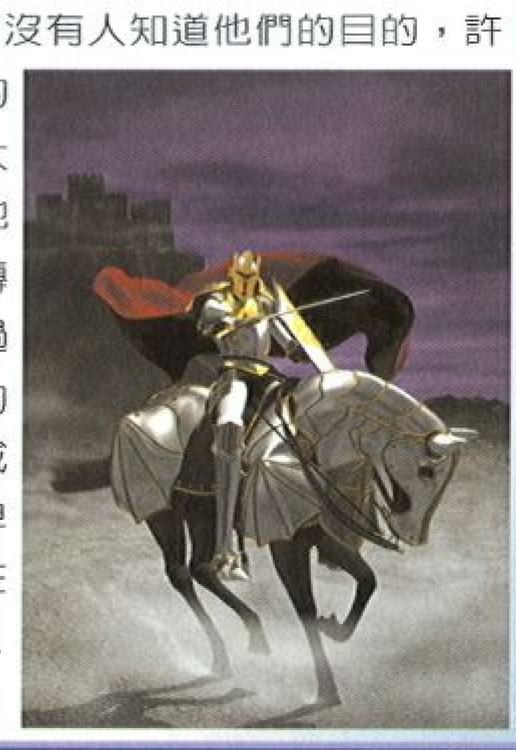


這次發表的「序章：暗黑大地」故事是從巴斯塔拉大陸之「闇黑大地」(Land of Fear)地區為背景開始。話說在那龍族盤據的巴斯塔拉大陸上，各個龍族之間經歷了長年的戰爭，雖然彼此勢均力敵，但是雙方既不妥協也不屈服；後來天神創造了人類，人類分為繼承了龍族血統的種族，以及體內流傳著純粹人類血液等兩種。

在這些人類當中，出現了扭轉歷史局面的大英雄－賽諾西亞斯王，他的身世流傳著各式各樣的說法，莫衷一是；唯一能夠確定的，他是純種的人類，但不須憑藉任何外在的力量，即具備了能控制兩個龍王(白龍與黑龍)的天賦。賽諾西亞斯王不希望因為龍族的戰爭破壞和平，因此把兩個龍族分隔兩地，以封印為界。由於封印的強大力量，陸地也跟著一分為二。



巴斯塔拉曆513年，不知從何處出現的怪物覆蓋了整個巴斯塔拉，並且屠殺生靈，沒有人知道他們的目的，許多種族與這些怪物之間的戰鬥，使巴斯塔拉這塊大地被鮮血染成惡魔之地。對於這些怪物有許多傳聞，有一種說法是這是過去賽諾西亞斯王所封印的兩種龍族即將復活所形成的混亂；另一種說法是早在龍出現之前就被拘禁在地下的惡魔重新復活...............。

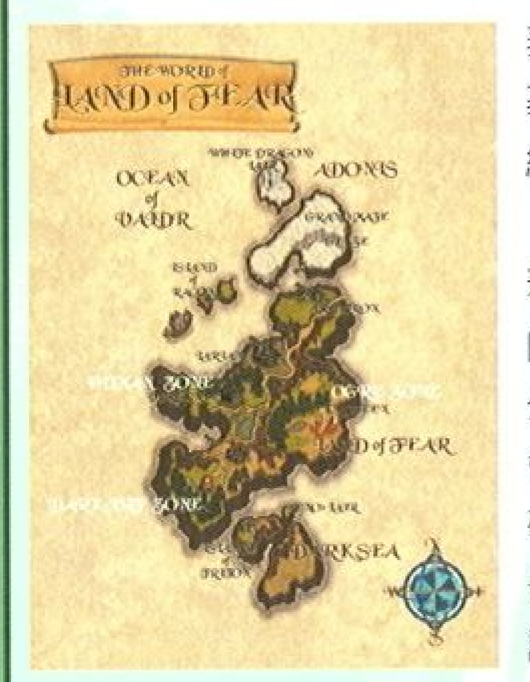


即時進行的遊戲架構



本遊戲的風格是以類似「暗黑破壞神」的視角進行遊戲，操作也是以滑鼠點選拖拉就可以輕鬆進行，簡單的操作讓專家或是新手都可以快速上線。戰鬥方面不會另外開啓視窗或介面，而是遭遇敵人後即時在地圖上開打，讓玩家真實地接觸這個世界的面貌。

「英雄」的訴求是提供一個高品質、高畫質的多人互動的網路幻想世界，在美術及配樂上都有特別的表現。除了一般此類遊戲基本的劍與魔法、殺怪物練功升級、互動聊天之外，它特別強調公會制度，玩家們可以組織公會，共同分享金錢及物品，擴張公會的領土並且和其它公會競爭。為了避免只有砍砍殺殺的單調性，「英雄」也將不斷推出任務以及解謎等等內容。



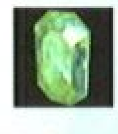
遊戲的地圖在此次推出的第一章「闇黑大地」中，大陸分成110餘個區域，一個區域就有螢幕80倍的大小；遊戲畫面不只會隨時間變化明暗，還有下雨等天氣變化。地形涵蓋草原、沙漠、雪地、海邊、瀑布等等，場景變化非常豐富，將來還會陸續再增加其它的大陸。玩家可以透過傳送點的幫助，在廣大的世界中移動；或是搭上浮動大陸，漂浮到其它大陸進行冒險。



遊戲中的物品裝備非常之多，有頭盔、甲冑、戒指、項鍊、及武器等五大類，總數超過兩千件以上。目前魔法分為光明系魔法44種，黑暗系魔法35種，各有不同的音效及聲光效果，類似「暗黑破壞神」一般。







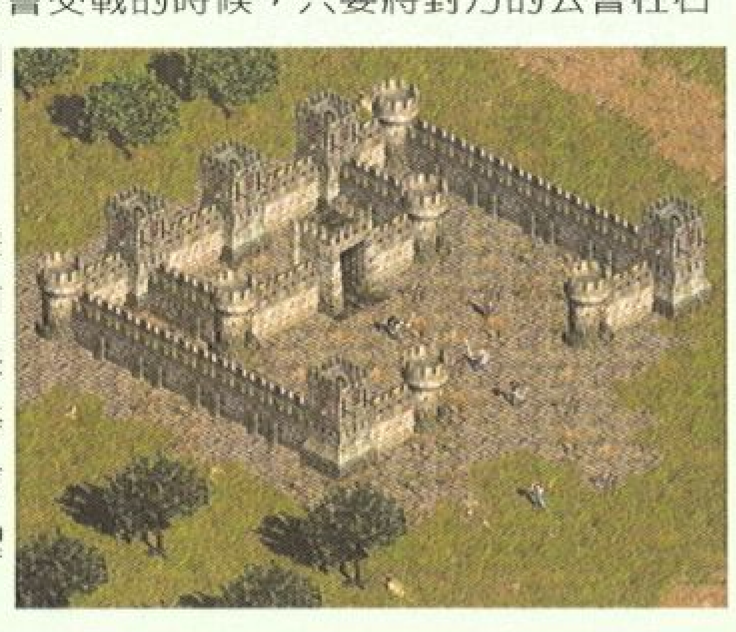
強調人際關係的公・會・系・統

線上遊戲最大的樂趣，就在於與其它玩家的互動，不像一般單機遊戲只能與死板的人工智慧對抗，「英雄」的設計為了讓玩家得到最大的互動，加入了公會系統：有15位玩家就可以組成公會，25人還可以建立屬於公會的城堡。公會之間的可以透過宣戰戰鬥，甚至組軍團進攻別人的公會城堡。在公會城堡中，可以儲存公會成員的共同基金及物品裝備，還可以雇用電腦守衛幫你看管，非公會的成員不得進入。





公會城堡是以公會柱石（Guild stone）為象徵，當兩個公會交戰的時候，只要將對方的公會柱石打破就算勝利（城堡並不會被打壞），並且佔領該城堡。公會本身可以升級，一共三個等級，等級越高，公會的機能及防禦都會更強。



各有所長的三支種族

玩家將從人類、黑暗精靈、巨魔族三者之中挑選角色來扮演，玩家只要申請一個帳號，就可以擁有五



名人物，可以同時嘗試不同種族與不同職業，更可以嘗試多種的玩法，完全發揮出角色扮演遊戲的精髓。創造人物時有屬性設定，玩家可以按照自己的喜好，分配點數到力量、準確、敏捷、智力、善惡等數值，還可以設定光明屬性或黑暗屬性，讓玩家在升級時還會獲得額外的點數。

在個人的數值方面，人類和黑暗精靈有體力（HP）、法力（MP）、以及特殊的屬性－生命水（WP），其中巨魔族沒有法力，但是以技能（RP）數值代替，這是巨魔族在使用技能時消耗的點數。



戰鬥中損耗的體力和法力會隨著時間慢慢補充，而生命水（WP）在沙漠地帶時會消耗得特別快，如果不補充，將會減少體力甚至死亡。

平衡發展的勇者－人類

對於傳說中把兩個龍族封印的賽諾西亞斯王十分引以為傲，過去雖然統治著整個巴斯塔拉大陸，但是為了擴張領土而起的戰爭，使得土地越來越荒蕪；其它種族藉此機會擴張自己的勢力，侵犯人類的領土，入侵重要的地區。一些保持中立的人類形成商圈，建立自治防衛體制，努力生活著不願捲入戰爭。

在整個遊戲的設定中，人類這個種族的屬性算是比較均等的。因為人類的各種設定數值都比較平均；也就是說，如果您在「英雄」這款線上遊戲中所選用的人物角色是人類的話，那麼就可以體驗到力量與魔法的均衡性，也為您創造出多種不同特性的玩法。

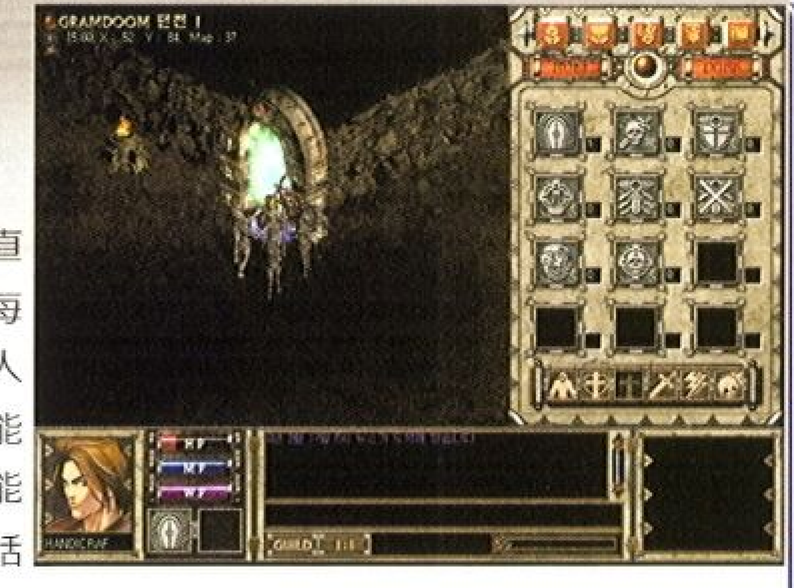
職業、技能及血統

「英雄」的職業系統主要分為「一般職業」與「技術職」兩大類。一般職業部份，目前在「序章：闇黑大地」中共提供了四種：戰士、光明魔法師、黑暗魔法師、弓箭手等職業。一般職業的部份比較簡



單，因為玩家們只需在設定人物時加以選定即可！

而技術職則不太相同，因為技術職這個部份，是依據玩家在遊戲之中所做的事，來決定您擁有那種特殊技能；一般職業最高可以練到100級，技能職最高20級。另外，在「英雄」這款遊戲中，還有一個最特別的「血統」設計：血統會直接影響到每一位遊戲人物對於技能職的學習能力！換句話



說，即使同一種族，也會因為選用了不同的血統，而導致在遊戲中學習技能方面產生不同的影響。

以目前「英雄」這款線上遊戲的設定來說，技能系統就提供了包含：擊昏、震撼、貫穿、神射手、多重射擊、光明屬性、黑暗屬性、獵人、PK殺手等九種不同屬性的攻擊技能；另外在特殊技能方面也提供了藥師、開採者、鑄造工匠、商人、小偷、整容、染色等七種不同的技能。至於這些技能屬性的介紹，就等下一次再說明囉！

法力高強的法師－黑暗精靈

不同於精靈種族，無法將自身之外的任何一種東西同化，將自然當成工具；雖然居住在森林或水源豐富之地方，卻對破壞自然沒有任何一絲愧疚。這些種族雖然不好戰，但是因為極端痛恨精靈族而在這塊土地上挑起戰爭，現在在各地都有敵人，他們渴望將其傳說中把那兩種龍封印的英雄杭普重新復活(他們否認賽諾西亞斯王把龍封印的事實)。

如果您是一個喜歡研究魔法的玩家，那麼黑暗精靈一定是您最佳的選擇！因為黑暗精靈這個種族的魔法特性可以說是超強！不論是對光明魔法還是黑暗魔法的研究與學習，黑暗精靈都可說是最佳人選；然而話說回來，在遊戲的初期來說，黑暗精靈可就不是那麼容易練！因為黑暗精靈主攻魔法，也因此在物理攻擊這個方面就相對變弱。如果您是大器晚成型的玩家，那麼選黑暗精靈就對了！

力大無窮的戰士－巨魔族

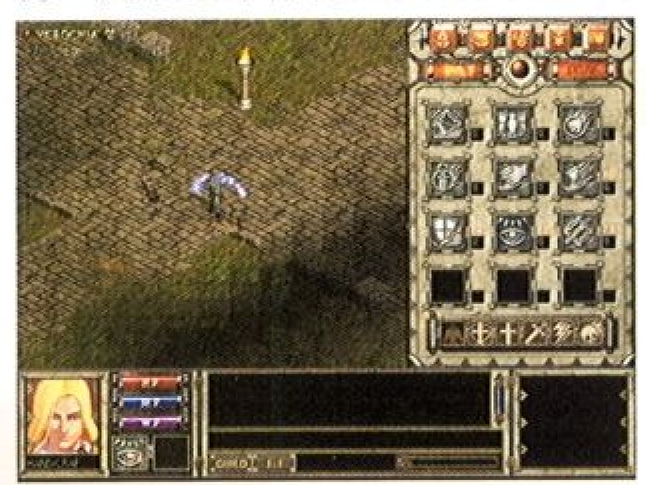
他們崇拜傳說中的英雄格蘭頓(他們認為事實上賽諾西亞斯王只是格蘭頓的僕人，賽諾西亞斯王只是幫助格蘭頓把龍封印)，他們全都認為自己可以成為像格蘭頓一樣的英雄。傳說中，格蘭頓統治大陸的時期，部份被判叛亂罪的巨魔族被驅逐出境，後來趁著戰亂時期重新潛回這塊土地上，因此，他們得處分那些叛亂者，並重新為了統治這塊領土而戰鬥。

對於巨魔族而言，力量代表一切！因此在巨魔族的世界裡，是極其不屑魔法這種技藝的；相反的，巨魔族在整個遊戲中的物理系攻擊威力可以算是最強的！而且它在物理系防禦的部份，也是最強悍的，這就顯示出巨魔族是多麼的崇尚力量！可是相反的，巨魔族對於魔法可就一籌莫展了，如果遇到等級比較高的魔法系怪物，那麼建議使用巨魔族的玩家們還是先閃一下吧！



專業製作的音樂音效

「英雄」還有一項重大的特色就是音樂音效部份，背景音樂部份是由韓國最大的專業電影配樂公司“BLUECAP”製作，除了主題曲及結尾曲，三個種族也有各自的音樂，另外還有皇宮及地下城的樂曲，每首曲子都相當動聽，足可媲美電影CD。在音效方面，也強調與畫面背景的結合，例如走在草地、沙灘、海邊、雪地時的音效都不相同，各種魔法的音效當然也非常精彩。



另外更需要為您介紹的特點是，「英雄」這款遊戲是目前市面上唯一具有「立體聲感辨識系統(A3D)」的線上遊戲！您可以在遊戲中實際聽到人物的某個方向有怪物在叫或戰鬥的聲音，以決定接下來是該過去或避開，讓您的聽覺在遊戲中不僅是欣賞音樂用，還可以發揮實際的辨別功用哦！

對於「英雄」這套韓國最新、最受矚目的線上RPG，預計將在12月份進行中文版Beta測試，預計在2001年1月份正式在台上市，台灣玩家將可以與韓國同步享受到當英雄，縱橫天下的成就感，值得玩家密切期待。







決戰超時空

自由與榮耀

為自由而戰，更為榮耀而戰

將汗水滴在我最愛的土地上

讓鮮血灑在我馳騁的戰場上

唯有跨越生死之間的界限，

才能在火線之下，創造奇蹟

唯有自己燃起一線光明

當黑暗來臨 暗黑來臨 當黑暗來臨

來自外星球的侵略，人類武器完全無用武之地

唯一可對抗機器人瘋狂屠戮的只有遠古流傳下

來的一種神祕力量… Human之光

3D即時戰鬥場面，讓你感受真實戰場的震撼

多樣的武器系統，讓你享受調兵遣將的樂趣

各種不同的任務，讓你體會野戰游擊的快感









http://www.airgo.com.tw/

軟體世界 智冠科技股份有限公司
http://www.soft-world.com http://智冠.商業.tw


荊棘封魔路　坎坷鬥神途
ものがたり
鬥神物語
FIEND DEITY
邪魔侵略，狂神作亂
奇蹟不存，神蹟不在
能拯救衆生者，
只剩下人間的勇者


神魔大戰，天神與魔王同歸於盡
失去魔王管理的魔界，群魔亂舞爲禍人間
戰神凱達巴特率眾平亂
事隔多年，天神、魔王再度出現
邪惡的魔王，轉世重生黑闇來臨
正氣的天神，喪失心志爲禍人間
一場邪魔與狂神的浩劫即將發生
徘徊在人間界的勇者『亞特斯』啊
你們不只要封印覺醒的魔王，
還要挑起鬥神的重責大任！
親切的操作界面
感人的豐富劇情
精采的魔法效果
明快的戰鬥系統
鬥神召集令
找一找，徽章在哪裡？
爲了喚出最強神器-毀滅神劍
少年亞斯特必需找出三枚神之徽章
但人海茫茫，章落何方？
所以亞斯特決定公告懸賞，徵求『抓耙仔』
凡是能同時提供三枚徽章線索者
就有機會獲得日本原裝進口
GSM手機，CD、MD音響，MP3隨身聽等多項大獎
錯失活動，讓人心痛
不想心痛，趕快行動.......
詳細活動辦法請見遊戲內附之使用手冊
活動截止日期89/12/31日
（郵戳爲憑，逾期恕不受理）
OK便利店
風中微粒
WIND GRAIN GAME STUDIO



いらっしゃいませ~~
人氣一番
拉麵屋
味噌拉麵
中華一番拉麵
喜歡另類風，
還是復古風？
自選店面風格，
店內店外一手包辦！
人客來坐，
要什麼都有喔！
多種招牌餐點，
還可研發新菜色！
走入遊戲世界，
體驗遊戲人生。
日本ラーメン
日本ラーメン
人氣大飯店
加入互動劇情，
讓遊戲更有表情！


新世代商店經營遊戲
傳統拉麵屋之新哲學
有料卡好！要你玩到飽！
醬油味拉麵
叉燒醬油味拉麵
角色扮演玩法，
快來自立門戶做當家！
請選擇操作角色
你想扮演誰？
是為充實老年人生的喜多爺爺？
以創造夢幻拉麵為己志的小劉？
想要獨立自主的千金小姐琪琪？
中華拉麵
研發製作
歡樂家庭
出版發行
軟體世界 智冠科技股份有限公司
http://www.soft-world.com http://智冠.商業.tw

Interplay專訪報導第二彈

Fallout Tactic與Giants:Citizen Kabuto

在上一期的報導中，筆者介紹了Interplay 正在設計中的作品Never Winter Night，但這並不是Interplay 唯一的大作；在本期報導中，筆者將介紹另外兩套即將推出的作品：第一套是由Interplay極受歡迎的大作Fallout（國內譯名為異塵餘生）系列所發展出來的一套作品，名為Fallout Tactic；雖然它以Fallout為名，介面上看起來也很像兩套前作，但是它卻不是一套RPG，而是一套戰略遊戲！另外一套作品－Giants：Citizen Kabuto，是一套相當好玩的動作戰略遊戲。以下將會分別介紹這兩個作品。



■作者：莊振宇

Fallout Tactic

對於Fallout系列不很熟悉的玩家，筆者在這邊先簡單介紹一下內容。Fallout的背景設定在一個核戰後的世界，當全世界大部份的人都死光了之後，留下來的少數生存者分為兩個不同的團體：地面的變種人是僥倖在放射線的影響下沒有死亡，但是卻產生了基因突變的一群人；而地底人則是因為在核戰前就躲入安全的地下城避難庫，而沒有受到放射線傷害的人們。遊戲的主角是地底人，在地底人躲在地下80年之後，由於某種原因，他們不得不派主角到外面的世界去尋找某件物品。Fallout的世界就是一個核戰後的奇異世界，一個充滿著變種人、幫派的地方。

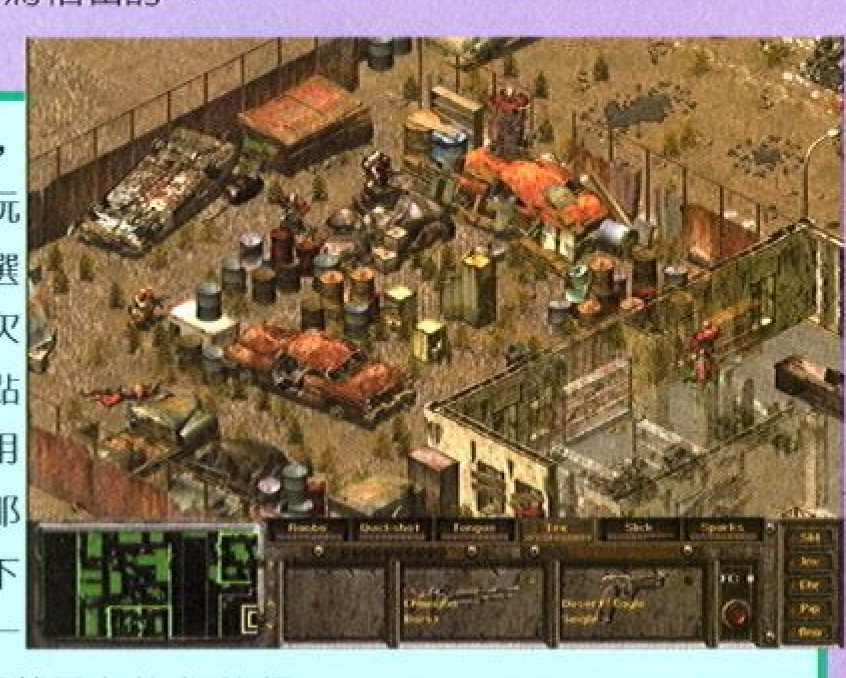


Fallout系列自從1997年推出第一套作品之後，就相當受到RPG玩家的喜愛，在第二代推出後，銷售量更是超過了第一代的成績。二代推出之後，網路上許多的玩家都熱烈的討論、期待著三代的推出。雖然Interplay還尚未發表三代的相關消息，但是在今年的E3卻發表了Fallout Tactic。

全名為Fallout Tactic:Brotherhood of Steel是一套戰略遊戲。在Fallout系列裡面，遊戲的戰鬥模式是採用一種結合即時以及輪流式的戰鬥系統，這個系統本身就設計得相當完美，只可惜原本的兩套Fallout遊戲裡面的戰鬥都不是很久，規模也不是很大，因此玩家們很難能夠充份享受到戰鬥的樂趣；Fallout Tactic能帶給玩家們更大規模的戰鬥，但是在同時也加入了少許的RPG成份。Interplay聲稱這是一套戰略遊戲，但是筆者認為，稱之為戰略及RPG遊戲的結合是更為恰當的。

略作改變的操控介面及架構

在操作介面方面，Fallout Tactic有著小小的改變。首先，遊戲的系統採用了視線遮蔽的設計；也就是說，只要畫面上人物的肉眼看不到的地方，在畫面上都不會顯示出來。這種設計可以讓玩家的人員躲在物件後而不會被敵人發現。在戰鬥操作方面，在Tactic裡面人物基本移動不再需要使用動作點數，但是除了移動之外，其它的動作都需要使用點數，例如攻擊及使用物品等等 。動作點數會隨著時間而自動補充，因此玩家若選擇一次就將點全部用光，那麼接下來的一段時間就只有挨打的份。



Fallout

各式各樣的作戰作任務及多重結局

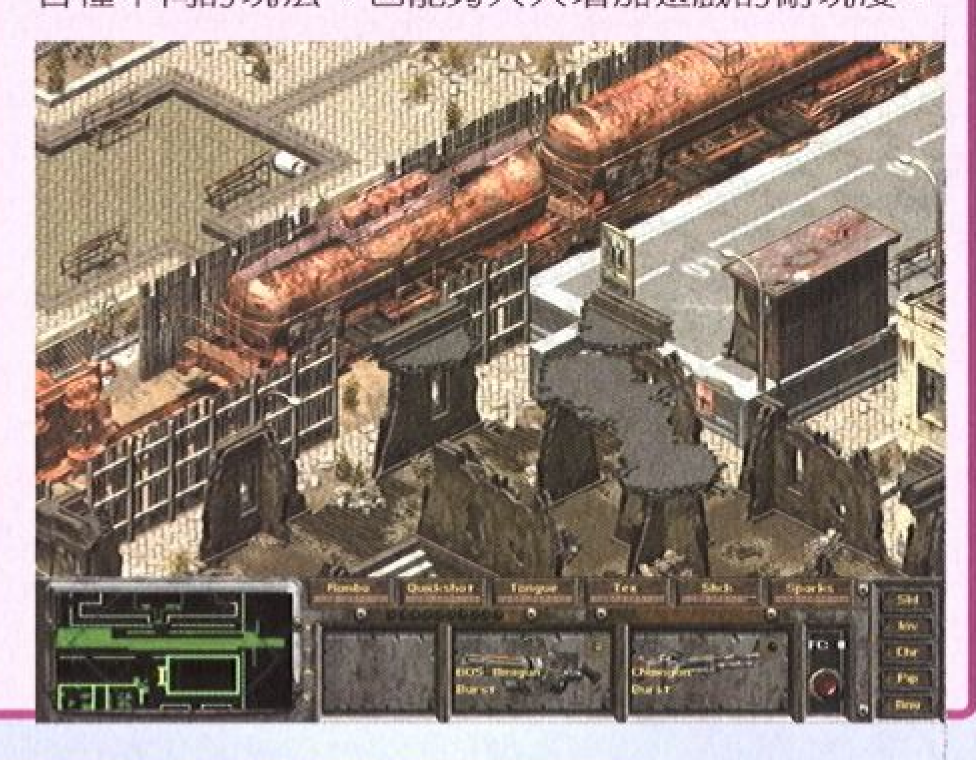
在每個任務開始前，玩家都得先要從成員裡面選出五個參予任務；也就是說，在每個任務裡面，包括玩家本身一共只有六位成員參與實際的戰鬥。在遊戲一開始，玩家將會有四十個成員可以選擇，但是隨著遊戲的進行，玩家將可以有機會可以吸收更多的成員。Fallout Tactic進行時有三十個不同的任務，不過隨著玩家的進行方式，每次遇到的30個任務都會不盡相同。





遊戲中每個任務的目的都不一樣，據製作人Chris表示，Fallout Tactic的任務目的包括偵查、尋找、佈署、巡邏、攻擊、防禦、救援、破壞、跟蹤、以及突襲等等，變化相當地多；每個任務都會有一定的目的，但是玩家要選擇如何達成該目的，則完全是玩家的自由。『在Fallout Tactic中，不管玩家用什麼樣的手段達成目的，只要任務目的完成，就算過關。』製作人Chris Taylor表示：『這種設計就是要讓玩家能夠嘗試各種不同的方法來進行遊戲。』

Fallout Tactic就如同原本的兩套Fallout一樣有許多不同的結局。隨著玩家進行遊戲方式的不同，結局也會跟著改變。這種設計讓玩家能夠嘗試各種不同的玩法，也能夠大大增加遊戲的耐玩度。



鋼鐵兄弟會的冷面殺手

Brotherhood of Steel是從Fallout 一代裡就有出現過的一個團體。這個團體是一個崇尚科技的好戰份子，他們相信利用科學的力量，能夠讓世界回復到核戰之前的那種繁華時光；只可惜，回復到以前的時光，代表著將所有的變種人全部消滅，因此Brotherhood of Steel在遊戲的世界中與變種人是死對頭。在Fallout的世界中，Brotherhood of Steel 一向擁有最好的武器及裝備，而玩家在Fallout Tactic裡面扮演的就是其中的一員；很多在原本Fallout系列裡面玩家所沒有機會用到的Brotherhood of Steel武器，在本遊戲裡面都可以使用。





在本遊戲中，Brother-hood of Steel派出了一支軍隊去尋找變種人軍團，他們追蹤變種人到美國東部，一個放射線密度最高的地方；但是當他們到達芝加哥附近時飛機不幸墜毀，而大部份的人都在意外中死亡。遊戲的主角是一個芝加哥當地的居民，在意外之後，被Brotherhood吸收成為其一員；在很短的時間之內，主角連連高升，到後來很快的就成為了Brotherhood的高級幹部之一。現在，迷失在芝加哥的Brotherhood成員有兩個任務，第一、找到變種人的大本營、第二、找到回家的方法。



新增加的武裝車輛及特殊武器



在Fallout Tactic裡面除了人物之外，設計小組更加入了各種不同的車輛，這項特色在原本的Fallout遊戲系列裡面所沒有的。遊戲裡面的車輛包括探察車，可以讓玩家偵察敵人的一舉一動；APC可以讓玩家的隊員很快地在兩地之間移動。其它的車輛還包括各種的攻擊車輛，甚至迷你坦克等等。

至於遊戲中的武器方面，除了以前曾在Fallout 系列出現過的之外，在Tactic裡還加入了數十種前所未見的武器。當然，在Fallout 裡面人物的特別技能，在Tactic裡面也都會出現。設計小組在Tactic裡面還加入了一項新的爆破專家技能。擁有爆破專家技能的人員，能夠在戰鬥的現場安裝地雷等等陷阱。



另外Fallout Tactic也允許玩家在武器上面進行升級，讓武器的壽命更加長久。在Tactic裡面擁有一系列的新型武器，這一類的武器並沒有殺傷力，但是可以將敵人打暈，在必須活捉敵人的時候特別好用。



可容達十八人連線對戰的多人模式



在多人連線方面，Fallout Tactic是第一套支援多人連線的作品。遊戲允許18個玩家同時進行遊戲。雖然玩家不能夠將單人遊戲的人物叫到多人連線的遊戲裡面，但是多人連線的模式仍然允許玩家選擇自己的隊員。隨著伺服器的不同，遊戲所允許的總經驗點數也不一樣；例如，玩家加入了一個遊戲允許800 點的經驗點數，玩家可以自由的將這些點數分配給自己的隊員，這時玩家可以創造六個低等級的人物，也可以創造出一個高等級的人物。據製作人Chris表示，點數的設計是為了要讓每個玩家都能夠公平地進行對戰，而同時又可以讓玩家們自由創造他們慣用的人物。



Fallout Tactic是一套相當棒的戰略遊戲。喜愛Fallout系列的玩家，相信對於遊戲本身的介面應該不會太陌生才是 。



Fallout

Giants: Citizen Kabuto



電腦遊戲一向很少有好玩的動作遊戲，對於這點，筆者感到相當奇怪。記得筆者在六年前介紹"蚯蚓吉姆"這套動作遊戲時，曾經說過：電腦上面之所以沒有動作遊戲，主要是因為電腦在圖形的處理速度上太慢了，因此大部份的電腦遊戲不是戰略就是RPG 類型的遊戲。可是，現今的電腦圖形處理，在速度上比起電視遊樂器可以說是有過之而無不及，為什麼動作遊戲來是相當少見呢？

記得一位業界的前輩曾經跟筆者談到這點，他表示：動作遊戲根本就被遊樂器的設計公司們給壟斷了，一般只要提到電腦專用的動作遊戲，玩家在還沒有看到實際產品之前，在心理就已經打了一些折扣，因此一般公司根本就不會想要推出這種吃力不討好的動作系列遊戲。

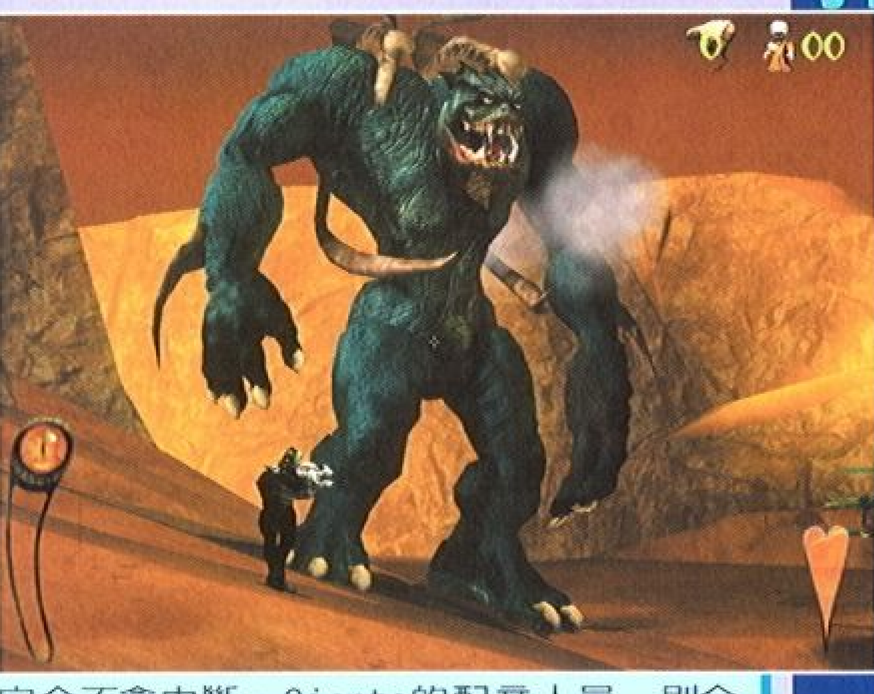


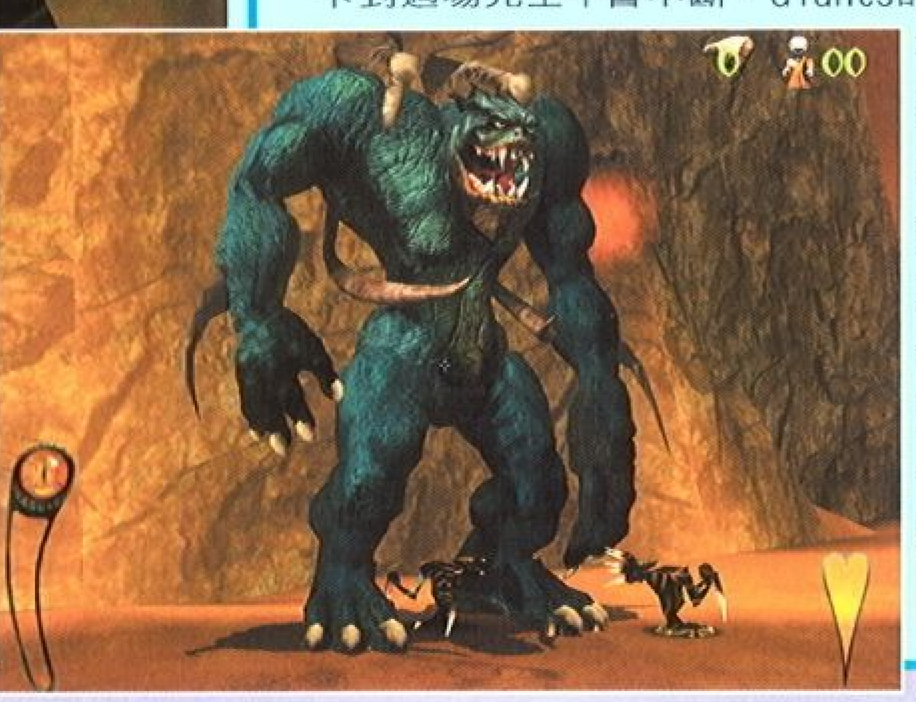
筆者也是認為在電腦遊戲裡面可以算是佳作的動作遊戲根本就是少之又少，真正能夠讓筆者感到有興趣的產品，一年可以說是不到兩套；這次在Interplay 看到的Giants，就是一套讓筆者相當讚許的動作戰略遊戲。

頗具戰略成份的動作遊戲

FIIIIIRRRRRRRRE?

雖然本遊戲有略有少許的戰略成份，但是它實際是一套以動作為重的產品。在遊戲之中，玩家將會有機會進行45個不同的關卡，而遊戲裡面有三種不同的種族，因此每過15個關卡，玩家就會扮演另外一個種族的人物。在每個關卡之中都會有過場情節來交代遊戲的故事，而過場情節使用的，就是遊戲的3D引擎，因此整個遊戲從關卡到過場完全不會中斷。Giants的配音人員，則全部都是幫華納卡通Animaniacs配音的人員所配。無論是過場電影、配音及遊戲本身的內容等方面，Giants都是一套相當棒的產品。







蠻力、魔法與高科技的大對決

在實地的展示中，設計小組首先展示了Meccaryns種族的關卡。顧名思義，這個種族都是由機器人所組成的。Meccaryns的身上裝有破壞力超強的能源砲，能夠進行大規模的破壞；另外，Meccaryns身上有配有雷射槍以及狙擊鏡，能夠從很遠的地方進行襲擊。雖然在每個關卡之中，大部份目標都要由玩家自行完成，但是有時玩家也可以擁有其它Mecca-ryns的支援，這時玩家就可自由指揮他們進行不同的指令。Meccaryns的部隊還都配有噴射背包，能夠讓主角自由地飛行。在每個種族的的頭兩個關卡，都是訓練關卡，可以讓玩家熟悉每個種族不同的能力。





說到種族之間的分別，Meccaryns種族是一群擁有高科技，強大火力的機器種族；而Sea Reapers則是本身沒有什麼攻擊能力，但是卻有強大法力的種族。Sea Reapers是一個邪惡的種族，但是玩家所操作的角色Delphi，對於他們種族邪惡的作風卻是相當不以為然的。Delphi是一個身材相當棒的女郎，但是，不要被其外表所迷惑了，她可是擁有致命法術的法師。

每次遊戲設計小組進行對戰時，每個人都搶著要扮演Kabuto的角色。Kabuto是Giants裡面的三個種族之一，外型是一個高大的巨人。Kabuto的動作相當慢，也沒有什麼長程的攻擊武器，但是由於他的身高是其它兩個種族的二、三十倍，因此他的攻擊力相當強。Kabuto在遊戲裡面唯一能夠使用的武器，就是Vimps。

功能特殊的奇異生物

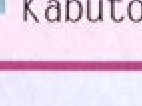


Vimp是Giants裡面特有的一種生物，就好像即時戰鬥遊戲裡面的資源一樣，在遊戲中的還有個目的，就是盡量收集Vimps。在遊戲中，Kabuto可以將Vimps撿起來當作武器一樣擲向敵人、Mecc-aryns則是用來食用以補充生命力，以及餵給遊戲中的另一種生物Smartie，Sea Reapers也是將Vimps用來餵給Sm-artie。Kabuto若食用越多的Vimps，破壞力就越強；不過只要一段時間不食用Vimps，他的力量就會越來越弱，因此Kabuto得將抓到的Vimps 先放在身上，等到需要時再予以食用。





而Smarties又是什麼呢？在遊戲中Mecc-aryns的一個主要目的，就是將Smarties們抓起來，並且逼他們建造己方的建築物；也就是說，抓到的Smarties越多，建造的速度就越快。而Sea Rea-pers則是利用Sma-rties能夠產生魔法力量的特點，運用他們來收集所需的魔法力量，Kabuto則是能夠操作Smarties對敵人進行攻擊。



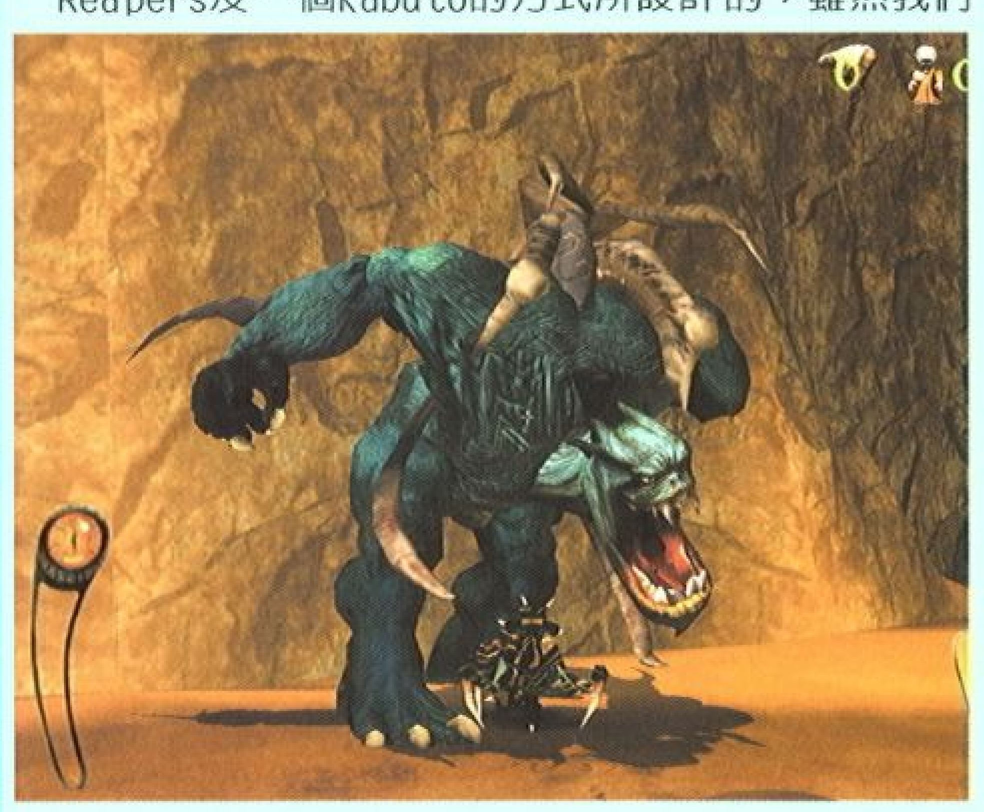
善用特長以創造勝利契機





Giants裡面擁有很多奇奇怪怪的武器及魔法能力，例如Meccarynss 的隱身能力能夠讓自己在畫面上變成一棵灌木，讓敵人無法查覺；Sea Reapers 擁有能夠產生超級旋風的能力，而Kabuto能夠抓起任何東西用來擲向敵人。在遊戲中每個種族都有七十個以上的特別武器及能力，隨著遊戲的進行，玩家能夠使用的能力也會跟著增加。這些能力若能夠靈活的運用，將會讓遊戲的樂趣增加許多。

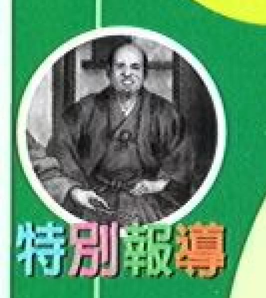
在多人連線的功能方面，遊戲一次允許六個玩家同時進行遊戲。『當六位玩家進行對戰時，兩個玩家將可以扮演Meccaryns、兩個玩家可以扮演Sea Reapers、但是只有一個玩家可以扮演Kabuto的角色！』遊戲製作人表示：『這是因為遊戲的平衡在設計時，就是以兩個Mecca-ryns、兩個Reapers及一個Kabuto的方式所設計的，雖然我們



曾經想過要允許兩個以上的Kabuto在對戰裡面出現，但是我們發現，這樣一來遊戲的樂趣就減少了許多了。』



Giants雖然看起來像是一套即時戰略遊戲，但是它的動作成分實在是太重了，因此筆者認為，玩家應該以動作遊戲的角度來享受它。除了有趣的內容之外，遊戲的3D引擎更是表現出了相當華麗的圖形。據表示，Giants將會在最近推出，敬請玩家密切注意。



特別報導

台灣光榮誕生！

信長之野望－嵐世紀畫面首次公開

光榮本社的沿革與台灣光榮的誕生



歷史策略遊戲(SLG)的名家－光榮公司（Koei），創業至今己堂堂邁入第二十二年，回顧1978年光榮創立於日本足利町時，還只是一家製作紙牌與業務用機器的小公司，但自1981年開始製作娛樂軟體的兩年後，也就是關鍵的1983年，光榮的第一個歷史系列名作－信長之野望終於誕生了，緊接著，到了1985年，蒼狼與白鹿及三國志初代作品相繼推出，自此不但歷史名作鐵三角的陣容終於齊備，也開啓遊戲史上「光榮」的一頁。


日本光榮本社的玄關。

時至今日，光榮不但坐穩PCGAME歷史策略遊戲類的霸主寶座，在TVgame市場上亦大有斬獲，以大家耳熟能詳的真三國無雙系列來說，續作真三國無雙貳在PS2平台上推出後，不但遊戲得到了不錯的評價，銷售上也交出了數十萬套的成績單，算是數一數二的佳績。由於光榮在PCGAME與TVGAME在採用MediaMix的經營策略，意即雞蛋不放在同一籃子的多平台操作手法，加上所開發的遊戲軟體都能維持相當高檔的品質，使得光榮業績快速成長，目前已由多年前的小公司，蛻變為資本額近三十億，擁有四百多名員工的股票上市大企業。

光榮女社長襟川惠子的經營理念，除強調創造與貢獻的重要性外，最主要在於開發出高品質與高顧客滿意度的產品，在光榮業績蒸蒸日上的同時，她更許下使光榮成為世界第一的綜合遊戲軟體開發公司的願景，為達成此一目標，更擬定了短中長期經營方針，而其中的四大中期經營方針，可讓我們一窺未來五年內光榮的發展方向：

由這四點，可以發現光榮相當重視分社的發展與強化，尤其在亞洲市場方面，於1989年成立了天津光榮後，正式宣示將經營的觸角往大陸地區伸入，1991年，與第三波合作將光榮產品引進台灣，至此，海峽兩岸的玩家都買得到光榮的產品了。隔年，又在北京成立了北京光榮，再徹底增強了大陸市場的分社機制。說到這裡，各位讀者也許會覺得納悶，怎麼光榮在大陸就成立了天津光榮與北京光榮兩家分社，台灣光榮卻沒消沒息呢？其實和台灣第三波多年來良好的提攜關係，是台灣光榮遲遲未成立的主要因素，不過，現在告訴各位一個好消息，台灣光榮已於11月20日正式誕生，筆者藉由採訪信長之野望系列最新作嵐世紀等光榮最新遊戲產品之便，得以專訪台灣光榮的范良俊總經理與林昭良業務經理，經由他們的協助，取得了第一手的遊戲資料，尤其信長之野望－嵐世紀的報導，算是國內媒體首次曝光，在此向兩位致上感謝之意，接下來，就讓我們一起來欣賞信長之野望－嵐世紀等光榮最新遊戲引人入勝的遊戲內容。


台灣光榮內部的陳設，散發出一股新生的氣息。



台灣光榮的公司LOGO，與本社不同的是，KOEI字樣I上的圓點是紅色。


光榮社長襟川惠子女士

1. 集團的整編與強化，快速的經營與高收益體質強化。
2. 以網路為新核心，藉以將事業領域擴大，在2002年時將所有的遊戲網路化。
3. 與顧客攜手並進創造高顧客滿意度，擴大支持者的階層，重視地域性的原創產品。
4. 保持財務與經營計劃的透明性，提升各分社的信用力。





信長之野望

嵐世紀

相信各位喜愛歷史策略遊戲的讀者們，除了三國志系列外，對光榮公司出品的另一歷史系列名作－信長之野望，都早已耳熟能詳，此次即將堂堂推出的嵐世紀，算是此一名作系列的第九代作品。與三國志系列不同的是，光榮在推出信長之野望系列時，並不會特別在遊戲名稱上，開宗明義的註明是第幾代的作品，而是藉由副標題來闡明每一代的特色。此次的副標題「嵐世紀」，一樣得名自織田信長，這個讓日本戰國時代產生劇變，在歷史上像山風（嵐者，山風也）一像快速吹襲的男人。「像山風一樣的男人所創造的世紀」，就是本次副標名稱由來。

而在副標命名上，有一個有趣的小典故是－由信長之野望系列的九個作品的命名中，我們可以看出其副標名稱是有規律可循的。若您是骨灰級的玩家，應該知道信長之野望系列，是從第三代開始增加副標的命名方式：三代名稱是戰國群雄傳；四代為武將風雲錄；五代叫做霸王傳；六代天翔記，七代將星錄，八代為烈風傳，一直到了九代命名嵐世紀，可以看出其命名是以「錄→傳→記」這樣的循環為規律的，因此，筆者大膽推測信長野望十代將命名為「風塵錄」^_^！呵呵，以上為筆者混稿費無負責任預測，聽聽就好，請各位不用太在意。



▲嵐世紀的大地圖畫面，北至蝦夷南至薩摩，共分為54國135城。

言歸正傳，由本次經由台灣光榮大力協助而取得的國內第一手遊戲資料來看，嵐世紀與以往前作相較，在畫風上風格更為成熟，由於採用安土桃山文化美術風格，使遊戲展露出一股炫爛豪華的風華，另外，在戰鬥上採用了即時戰略系統，亦是前所未見的大改變。在資料設定與考據上則較前代更加完整，將整個戰國的日本分為54國135城，登場武將數高達1300人以上！以下就讓筆者為各位讀者們，將嵐世紀的各個特點一一道來：

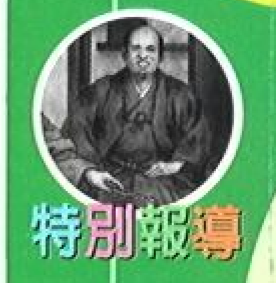
絢爛豪華的畫風，安土桃山文化再現

信長在稱霸天下後，建築了舉世無雙的安土城，為了符合所謂天下霸主的地位，不但安土城在外觀上宏偉無城可匹，在內部的裝飾上，亦極盡奢華之能事，聚集了無數的能工巧匠，大量使用黃金等昂貴素材，創作了金壁輝煌的畫軸，屏風，茶具等器具，以絢爛豪華的風格誇示天下，影響所及，天下大名巨商皆愛依附風雅，使此一時代的建築裝飾、繪畫雕刻以及工藝均甚為發達，蔚為所謂的「安土桃山文化」。

簡而言之，安土桃山文化，濫觴於織田信長，集大成於豐臣秀吉，代表日本歷史上一個絢爛的革新時期。而所謂的「安土桃山風格」，就是一種絢爛豪華的誇示風格。信長之野望－嵐世紀，就是以安土桃山文化為基礎，營造出一種絢爛豪華的畫風，誇示著遊戲畫面的華麗與藝術性，就成果來看，的確令人頗有驚豔的感覺。

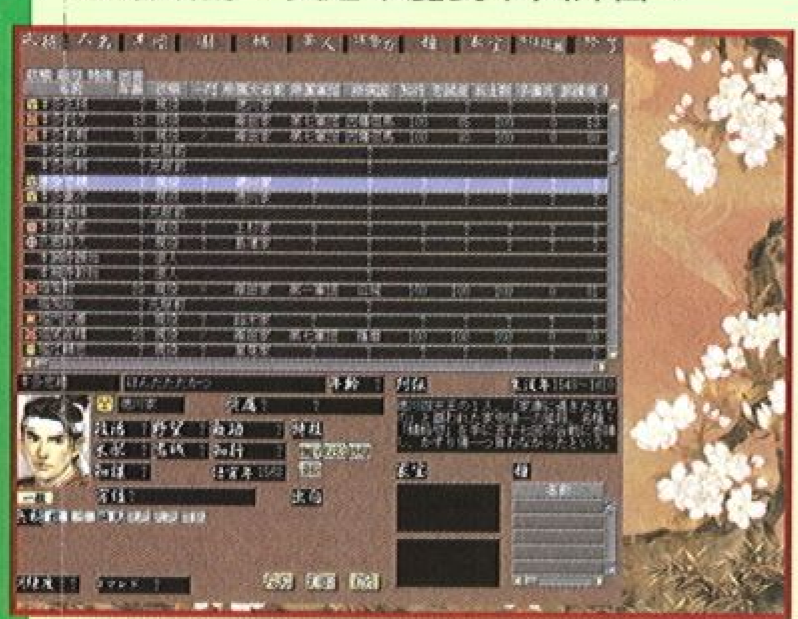


點選右方的掛軸上的諸勢力指令，出現了援助、檢地、派遣與貿易等次指令。



特別報導

首先，就遊戲的主畫面來看，所有的指令有如掛軸上的俳句一般書寫在右方，左下角為大地圖，左上角為情報視窗，其他的部份為城畫面，矗立在遠方的為城主居住的主城，城腳下則為百姓居住的城下町，整個畫面的感覺，不管是用色或是筆觸，都有如一幅精雕細琢名家畫作一般，當你仔細靠近螢幕一看，將會發現天上的漂流的浮雲，竟都是金箔貼成的，真是華麗到令人咋舌！



▲武將情報視窗的後方以名家畫作為襯底，烘托出強烈的美感與歷史氣息。

如同三國志七，城下町中的居民是川流不息的活動著，如果你點選他們，也會產生相應的對話，使得整個遊戲主畫面有如一張互動性的名畫，既具藝術性又富娛樂性，另外，在各式介面上，也大量使用狩野派等名家的畫作為襯底，整個遊戲的感覺，真是直達「GAME中有畫，畫中有GAME」的境界。

戰鬥革新，即時戰鬥系統導入

即時戰鬥系統的導入，是嵐世紀最引人矚目的特點，早在即時戰略遊戲蔚為風尚的數年前，不管是三國志或是信長之野望的死忠玩家，都曾發出希望將回合制的戰鬥系統改為即時戰鬥系統的呼聲，早在三國志六開發期間，曾有過會將戰鬥系統改為即時戰鬥的謠傳，直到現在，長久夢想可說終於實現了。當然，傳統的回合制的戰鬥系統還是有其優點，至少玩家可以好整以暇的仔細思考後，再下達指令給部隊，若採用即時戰鬥系統，則腦筋與手指的連動是否快速，就是克敵制勝的重要關鍵了，雖然可能會玩得手忙腳亂，但刺激感與臨場感都會加強許多。



▲使用鼓舞戰術，各部隊士氣回復了。



▶騎兵、槍兵與運輸隊混合編成的隊伍，其中的運輸隊為唯一能補充士氣的兵種。

▲信長率領將領守城的激鬥畫面，天守閣已開始燃燒。



▶由城內派出各式部隊，準備大舉出征。

台灣光榮誕生！

◆即時戰鬥系統圖解

在戰爭發生時，畫面上的一支部隊人數為200人，基本操作方式與一般即時戰略遊戲大同小異，看了這裡的圖解，玩慣回合戰鬥的你有把握獲勝嗎？



A.城池

被攻下城池的一方，就等於輸掉了戰爭，城池如同即時戰略遊戲的軍營一般，可以派遣或容納部隊，久戰後的部隊回到城內可以恢復士氣。

B.部隊

部隊是造型實體化的各式兵種，兵種共有槍兵、弓兵、騎兵、鐵砲、大砲與運輸隊六種，部隊頭上有顏色的條棒的長短代表士兵的多寡，顏色則代表士氣，士氣是影響部隊戰力的主要因素之一。

C.戰術指令

這是總大將才能使用的指令區，在此主要是下達戰術指令，如讓我方士氣上升的鼓舞指令，或是讓敵方部隊戰鬥不能的混亂指令等等。

D.地圖

由於採用即時戰鬥的關係，整個螢幕只佔地點的一小部份，若要了解敵我部隊與各城池的分佈位置，此一地圖可提供大部份的資訊。

E.撤退地點

當大勢已去時，從這個地方可以安全的逃跑，除此之外，使用其他的撤退方法，武將就有可能被敵方捉住。

戰略性強化，領你重回爾虞我詐戰國時代

嵐世紀在遊戲內涵上較大的改變，就是增加了大名之外的「諸勢力」的設定，所謂的諸勢力，即是包括朝廷、幕府、國人衆、寺社、水軍衆、自治都市以及忍者衆等七種勢力，這些勢力雖不如大名強大，但卻有一定的影響力。例如，國人衆為地方土豪糾集野武士所領導的割據勢力；水軍衆則是在海岸線出沒的海盜勢力；寺社則存在各大名領地中，擁為為數不少宗教信徒。身為大名，必須透過援助等方式和諸勢力建立關係，若是關係良好，可以由國人衆得到特產物、由朝廷獲得官位、幕府授興役職、自治都市會有商人到訪，或是寺社派遣信徒協助作戰等等好處，反之，若是關係惡劣，諸勢力若在你與他國交戰時倒戈相向的話，就夠你忙得手忙腳亂的了。



▼與伊賀流忍者衆交涉，藉以獲得情報。



▲與寺社為敵的後果－戰場上與僧兵兵戎相見。



▲與國人衆交涉，以軍糧換取兵力援助

1300名武將，四大時期各擅其場

一如以往，嵐世紀將遊戲分為四大時期，分別為第一時期信長誕生、第二時期信行謀叛、第三時期信長包圍網，以及第四時期本能寺之變。在時期的設定上，與系列前作比較不同是，除了主角信長外，也著重描寫活躍在信長誕生前諸大名，如果玩家選擇尼子經久、武田信虎等較早出現的武將，還有相關的事件發生，讓你更加了解這些大名的故事與背景。

最後值得一提的是，在嵐世紀中，除了將有多達1300多名實名武將登場外，也收錄了往加強版才有的新武將登錄功能，玩家可以自行創造武將，並連上與光榮的Gamecity網站與同好交換武將資料。本遊戲預計在明年第一季推出中文版，就遊戲的整體表示來看，相當值得死忠或新手的玩家期待哦！

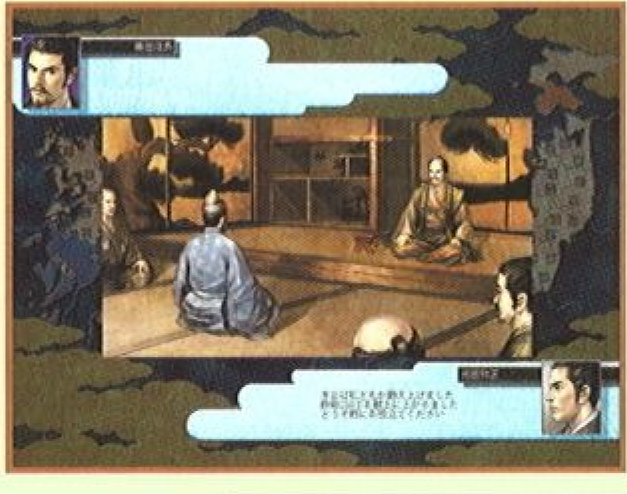


▲佔據九州一隅的島津貴久。



▼武將獻上畫面。

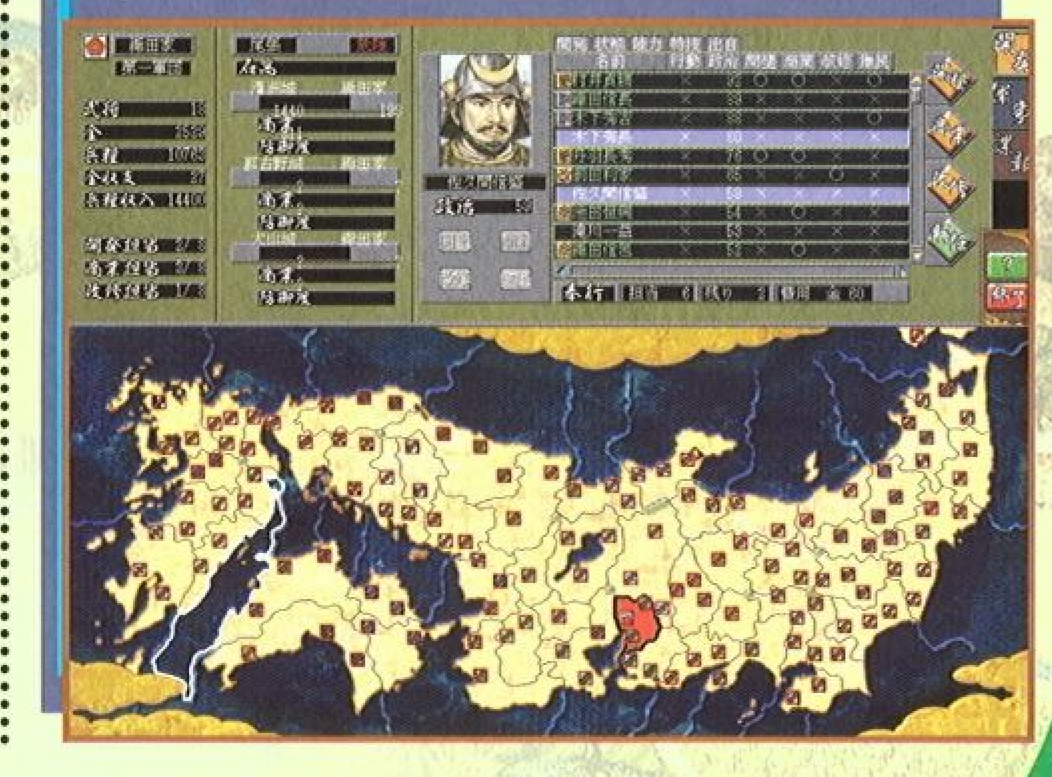




▲武將恩賞畫面。



▶鼎鼎大名的中國霸主－毛利元就。



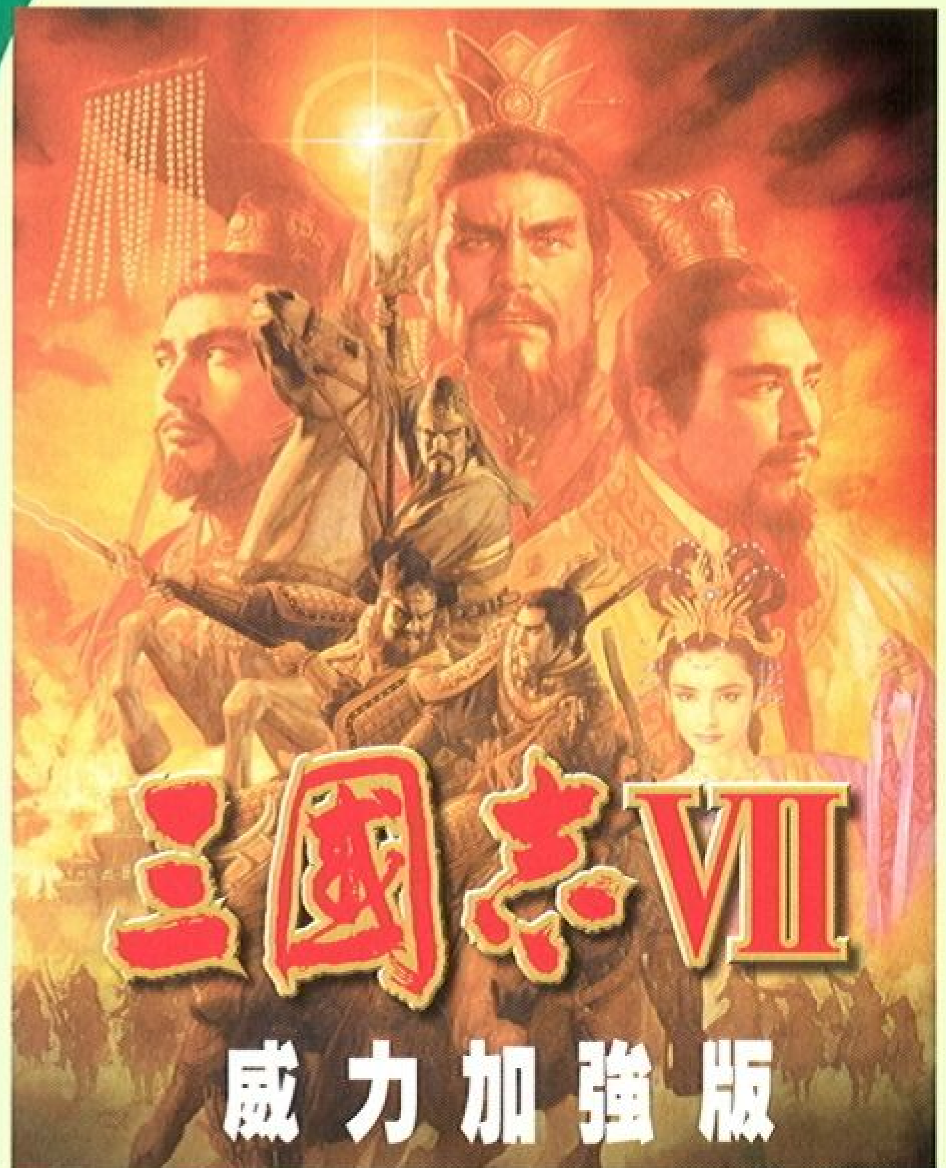
▼執行內政，採用奉行制度。

信長之野望－嵐世紀畫面首次公開



特別報導

台灣光榮誕生！



在正式版出版一段時間後，再推出擁有諸如追加劇本、武將編輯或追加指令等等附加功能的加強版，以服務專精級的玩家，己是光榮發行三國志與信長野望兩大系列名作的固定模式。玩過三國志7的玩家們，想必對全新的三國志7世界仍記憶猶新，在三國志7高自由度的三國世界中，前所未見的讓玩家自行選擇扮演流浪武將、一般武將、太守、軍師、君主等等身份的角色，真正做到良禽擇木而棲，非君挑臣，臣亦挑君的境界，然而遊戲的自由度愈高，意味著複雜度也相對提高，因此，這樣的遊戲的加強版，若不能多追加一些特殊功能，就很難滿足專精級的玩家了，現在，就來看看三國志7威力加強所提供的附加強功能：

1. 戰術模擬模式



本模式為根據原著將各戰役抽離出來，玩家可以選擇魏、蜀、吳三陣營之一，逐一征服史實上發生過的著名戰役，不同的戰役扮演不同的武將，對應的事件也會陸續發生。

2. 短劇本模式



在短劇本模式中，設定了許多短期的目標，例如「錄用諸葛亮」或是「學習天文特技」等等，達到目標時，就算是過關了。

3. 年表



系統會根據你玩的過程，將發生過的事蹟作成年表，供你事後回顧之用，另外，你還可以拿自己的年表與史實年表對照檢討一番

4. 追加劇本

這部份是加強版一向不可或缺的功能，在三國志7威力加強版中，共增加了五個劇本，重點在描寫魏、蜀、吳以外的諸侯勢力，第一時期的「呂王合謀誅殺相國」，讓著名的連環計搬上檯台，第二時期的「本初病亡諸子爭權」，則彌補了初期強大的袁紹常被忽視的缺憾，第三時期的「馬超東進對峙奸雄」則讓為父報仇的馬超成為君主，玩家將有機會看到曹操狼狽的一面，第四、五時期的「蜀漢南征虎視祈山」「丞相星落姜維退兵」，則是加強正式版著墨比較不多的「後劉備時期」的描寫。

5. 編輯武將



讓你隨心所欲的編輯武將的姓名或各種屬性，你可以把阿斗改得比孔明還聰明，或讓曹操變智障，都行！

6. 增加指令

為了使遊戲更容易操作，增強版增加了一些新指令，如在人事的次指令中，增加了輸送指令，玩家運錢運糧，都更加便利。

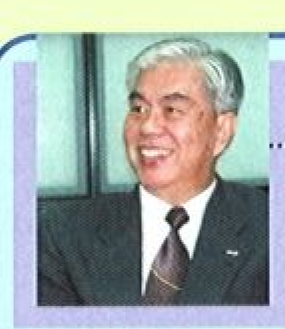
除了以上幾大項外，另外還有追加事件、登錄寶物等等附加功能，零零總總不一而足，整體而言，如果你己把三國志7玩的爛熟，本加強版絕對是你值得珍藏的寶物哦！

台灣光榮公司現場QA專訪





三國志七威力加強版海報與三國志紙牌遊戲。



台灣光榮總經理 **范良俊 先生**

原 日本Sertech社長
宏科日本分公司社長
宏碁電腦日本分公司社長



台灣光榮業務經理 **林昭良 先生**

原 第三波圖書研展工程師
第三波商用軟體產品經理
第三波遊戲軟體產品經理
第三波業務經理

Q1. 光榮公司在分社的經營方針上，在大陸已陸續成立有天津光榮與北京光榮，而台灣於今年成立籌備處，請問台灣光榮會在何時正式成立，其分社的功能與目標為何？

A1. 台灣光榮已於11月20日正式成立，在分社的性質上，與大陸的天津、北京光榮並不相同，大陸的分社主要以研發為主，重點是中文版的改版工作，台灣光榮則是以行銷為主，在大陸，光榮的軟體還是由第三波代理發行。目前，台灣光榮定位為行銷公司，第三波則為經銷商。

Q2. 光榮本社揭示的四個中期計劃中，第三點為開發地域性的原創商品，尤其以亞洲為重點市場，請問在這個計劃中，台灣光榮扮演何種角色，是否意味台灣光榮將開發中文遊戲，或有任何其他具體措施？

A2. 由於台灣光榮剛正式成立，目前的運作，在人員編制上以維持行銷體系為主，再視情況擴張。而所謂的中期計劃，是以五年的時間為分界點，目前能做到的研發工作，是以原版日文遊戲改版為中文為主，當然，未來不排除有開發中文遊戲的可能，只是目前著重在行銷工作上，並加強與日本的聯繫。

Q3. 在光榮本社揭示的中期計劃中，將以網路為核心與模組，預計在2002年將所有的遊戲網路化，目前推出了網路遊戲紅龍正傳，請問該遊戲何時在台灣會正式上線？經營的模式與目前市面上的網路遊戲有何不同？

A3. 紅龍正傳在台灣推出的時間仍未定，預計在2001年第一季結束左右，或第二季開始會上線，我們計劃組織玩家俱樂部(FAN CLUB)來推廣這個遊戲，目前已申請了 KOEI.COM.TW網名，但紅龍正傳的行銷方式目前無法確定。

Q4. 光榮在平台的經營上，採用MediaMix的戰略，即同一軟體多平台的手法，根據這個戰略，將來在台灣發行軟體時，針對各平台的經營方針為何？

A4. 目前還是以PCGAME為主，由於PS2目前沒有正式的代理商，且就軟體與硬體的搭配上，台灣區碼與日本區碼並不相容，另外，光榮在PS2遊戲的開發上，就合約來看，並未擁有完全的權利，也是問題之一。

Q5. 光榮的GAMECITY網站是否有在台灣設中文分站的計劃？

A5. 因為目前已申請了KOEI.COM.TW網址，將開始建構公司網站，未來不排除將GAME CITY中文化，與FANCLUB結合，以招收會員為主。

Q6. 信長之野望系列最新作嵐世紀採用即時戰鬥模式，未來三國志八是否也會跟進採用？

A6. 可以這樣推測，日文版三國志八將於明年三月底推出，中文版則預計於暑假在台灣發行，答案很快就可以揭曉。

Q7. 請問是否可以經由台灣光榮訂購日本本土即將發售，或是已經發售的原版日文光榮遊戲？例如即將在12月底發售的WP5日文版。

A7. 以日文原版的PCGAME來說，是可以輸入販賣，目前有FNAC、有樂等通路商提出經銷原版日文遊戲的要求，但光榮非常重視消費者的意見，我們目前在遊戲內附加了讀者意見調查表，並購買了讀卡機以電腦來分析消費者的竟見，希望了解消費者的意願後再決定。

Q8. 請維新之嵐Ⅱ是否有其他的平台的版本？是否有中文版？ 還有電腦遊戲配樂CD在台是否可以買到呢?

A8. 目前的確有音樂CD產品，但音樂CD的輸入必須考慮合法性的問題，除了音樂CD外，也有三國志紙牌的週邊產品預計在台發行，在軟體方面，考慮到兩地文化並不相同，並非所有的光榮軟體都會在台灣發行。雖然如此，我們很重視消費者的權益，為服務偏遠地區的玩家，我們與安瑟網(WWW.ANSWER.COM.TW)合作，提供網上訂貨就地取貨的服務。值得一提的是，光榮的產品與經銷商的合作皆為賣斷，不接受退貨，這代表著我們對自家產品質的堅持與信心，希望各位消費者多多支持！



半年前在華納威秀首賣會的盛況，各位玩家應該還記憶猶新吧！千餘人排隊爭購的景象，為近年來台灣PC遊戲界僅見。而之後的幾個月，暗黑破壞神 II 在台灣市場上的熱烈迴響，也引起美國Blizzard總部的高度重視。根據該公司亞洲行銷部門的統計，台灣正版暗黑破壞神 II 十餘萬套的銷售量僅次於韓國及日本，超過澳洲，為亞洲第三名。台灣的總代理松崗電腦也極力爭取中文版的製作，經過數月的努力，Blizzard同意這項提議並即刻著手進行。全部的文字訊息由台灣方面禮聘資深RPG玩家群翻譯，並經過四次校對，於九月下旬送抵Blizzard，而實戰部分就由筆者和另一名同事飛往Blizzard總部展開為期十天的壓力測試。

Blizzard公司總部

九月二十日


不要懷疑，這就是Blizzard的總部，很難想像吧！

Blizzard Entertainment 位於美國加州爾灣市，距離洛杉磯市區大約1個小時的車程。爾灣市是個人文匯集的地方，更是洛杉磯市民極為鍾愛的住宅區之一，聞名遐邇的加州州立大學爾灣分校（UCI）近在咫尺，處於半山腰上的Blizzard Entertainment讓人有種千山我獨行的自我風格。

與這些個個身價不凡的工程師一起工作是個難得的經驗。在整個團隊平均年齡不到28歲的印象中，與他們初次見面的情景還真令我感到有些許的意外。他們的標準打扮是T恤、運動鞋加上泛白的牛仔褲，手上提著的也許是麥當勞的午餐，或者一杯星巴客的咖啡杯，走路的緩慢速度與台北的急速的步調是種強烈的對比，如果不是在這裡碰到他們，我真的會以為他們是在遊樂場工作的人員呢！

這就是John，他負責整個進度的掌控

與我們合作的工程師有三位：Mike、Jestin和John。其中的Mike是這個團隊的經理，在簡短的自我介紹後，第一件事竟然是先將Blizzard的鑰匙交給我們，他說我們可以依照自己習慣的時間上下班，需要大家共同討論Project時才需要要求上班的時間。事實上他們上班的時間大家都不同，我們都是透過程式中的修改系統溝通的。


這就是QA改版的辦公室，感覺不錯吧！

這次重要的改版工作，可分為幾個階段。首先是遊戲訊息介面，以及長達20餘分鐘的電影字幕翻譯；接著是系統及Battle.net多國語系整合部分；最後就是筆者和同事將要進行的穩定性及文字校正工作。各

John的辦公室，牆上的月曆就是咱們台灣作的紀念品喔！

動。這些原因，都是Blizzard決定招集亞洲韓、日、台三大代理商的地區化專案人員直接在總公司改版的因素。雖然僅是改版，Blizzard對於完美品質要求的執著信念，實在值得遊戲從業人員學習。

RPG的改版有幾個主要的關鍵：劇情敘述、對話及語氣的配合以及物品系統。三者配合完美的話，一個成功的改版作品是可以期待的。在暗黑破壞神II中，由於加入了其他國外角色扮演遊戲沒有的Battle.net國度玩法，使得改版考慮的要素還要加上多國語系切換支援，這些因素，都使改版的難度較現今市面上的國外改版作品提高許多。

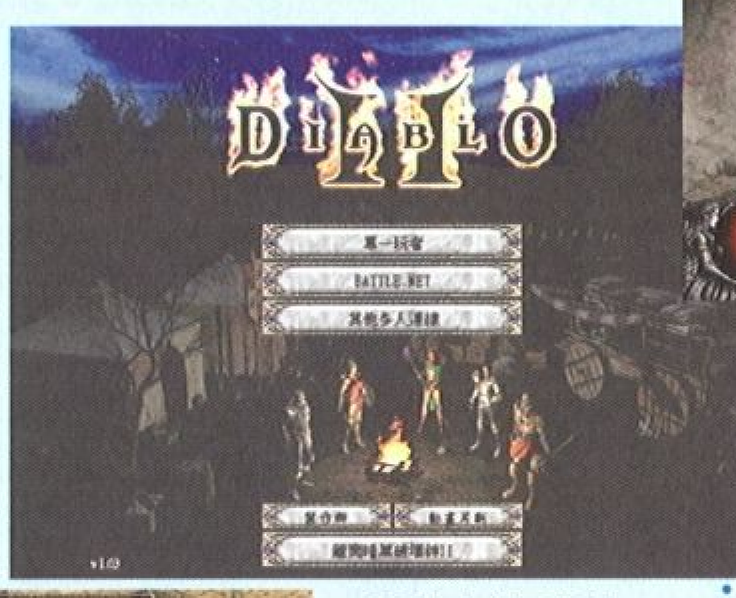

第一幕動畫加字幕，光是把中文字幕貼完就要七個小時！

位玩家也許覺得奇怪，改版為何要飛到美國完成而不在台灣找工作室進行？這事經過筆者詢問Mike，理由很簡單—“品質”。對Blizzard而言，這是該公司首次由QA團隊進行亞洲語文改版的工作（魔獸爭霸II中文版是由美國其他工作室進行），除了必須符合未來在全球Battle.net執行的穩定性外，許多亞洲語言特有的文法結構涉及程式碼的更

Blizzard公司總部

九月二十二日

壓力測試的前幾天，首要工作是將整個遊戲的主副線“從頭到尾”走一遍。我想玩過暗黑破壞神II的玩家都知道這要花多久吧！幸好盡職的QA人員提供了各角色30級的人物資料，讓筆者和同事可以在三天內用全部角色走完全程。遊戲之中若發現Bug，就使用Blizzard內部專用的Bug report系統上傳敘述及圖檔，並加註日期時間及測試版本。然後中文化專案的成員就會分頭解決所負責的問題，如字型衝碼、特定事件當機、或是翻譯校正等等。然後數天後再使用修正過的版本作另一次的壓力測試，直到清除所有的Bug。根據筆者的印象，從Alpha版時的一百多個Bugs開始修正，每次新版本重新測試時，看到上一版的bug陸續清掉，心情就輕鬆很多，當然囉，如果又發現新的bug，免不了又是一連串的小組開會和緊急處理。





在Blizzard遇見的快餐車也是個難忘的經驗。由於Blizzard的辦公室處於半山腰上，中午用餐時間若開車出去少說也要15分鐘才會有餐廳，所以如成龍電影「快餐車」般的用餐情景在每天中午的12點30分便會出現在停車場裡。餐車上賣的是一般漢堡及三明治之類，由於老闆是2位中年墨西哥裔的太太，所以車上賣的道地墨西哥牛肉Taco餅至今仍令我回味無窮：熱呼呼的牛肉餡在車上現煎現做，配上脆脆的Taco外皮，再加上一杯有冰塊的可樂真是令人感到心曠神怡。不過吃了十天左右的牛肉餅還真有點怕怕的。在停車場旁更設有野餐區，每天中午我曬著暖暖的加州陽光，配上口味獨特的墨西哥餐，一時之間有忘了自己在哪裡的幸福感。



Blizzard公司總部

九月二十三日（周六加班）

前幾天的測試中，遇到比較棘手的部分就是字型的選擇。原本我們在台灣所建議的字型是和原來英文字型較相近的古印體或篆體，但實際測試時，發現這些字體在部分關卡時會有輸出錯誤的情形，經過小組開會決定使用最穩定的系統字型，一方面減低問題發生的機率，也使Battle.net有更好的支援。



英文和中文最大的不同，在RPG裡可以說是裝備形容詞的使用。尤其暗黑破壞神 II 的物品系統是用數以百計的字首和字尾形容詞，以亂數矩陣"造出"無數且無一重複的特殊物品。舉例來說：King's Sword of Flame在遊戲中的字彙是拆成"王者的""劍""火焰之"，在





Alpha版就是以這樣的順序出現。筆者費了相當多的時間向Mike解釋中文文法（有點像語言中心的國文老師），最後專案小組同意變更程式碼，使得上述裝備名稱改為"王者的""火焰之""劍"，雖然聽起來還是不夠酷，但是已符合中文基本文法。許多裝備，在改為中文後，光憑字義，已可以猜出八九成該裝備的特性，相信對懼怕英文的玩家有很大的幫助。



嘿～老兄，我就不相信中文版看英文手冊有啥用！

Blizzard公司總部

九月二十三日（周六加班）



本文作者在Blizzard的會客廳中。

玩過英文版的玩家都知道，暗黑破壞神 II 最大的遺憾之一，就是在連線時不能使用中文交談，使得各位勇者結伴殺敵時，得用"台式英文"（Ho-See....給他死啦！）呼朋引伴。在這次改版，Blizzard特別為此更動了Battle.net的部分程式，使得玩家在連線時進入遊戲後，可以用Windows內建的注音輸入法打中文，更重要的是，輸入完畢後，遊戲會自動切回英文輸入法，使得原本的英文熱鍵可以正常執行，完全不會減緩玩家遊戲的速度。看來，往後在Battle.net上討價還價，大呼小叫的機會可是越來越多了～

Blizzard的工程部門約有30位員工，除了主管



使用樓上的辦公室辦公之外，其餘的工程師都在一樓的平面辦公室辦公，當中使用隔間區隔。印象深刻的是辦公室內的光線昏暗（想像在電影院裡吧！），聽說是為了能更精準的把Bug抓出，不希望因為太亮的光線而影響判斷。我們工作的地方也在這個辦公室內，平常工作的時間大家忙自己的，能聽到的只有滑鼠的點選聲，奇怪的是連電話聲都很少聽到，整個辦公室內的氣氛是很安靜獨立的。但是在中午休息時間就不同了，除了一些人外出用餐外，剩下的遊戲工程師在午休的活動還是玩Game。除了出口擺放的三台大型古董電玩外（碰碰車、快打類），大家玩的是可是最流行的戰慄時空CS（別叫他們再玩Diablo II了吧！），這個畫面在Blizzard裡看到真是有趣，不知Sierra的遊戲工程師們午休時玩的是不是Diablo II？



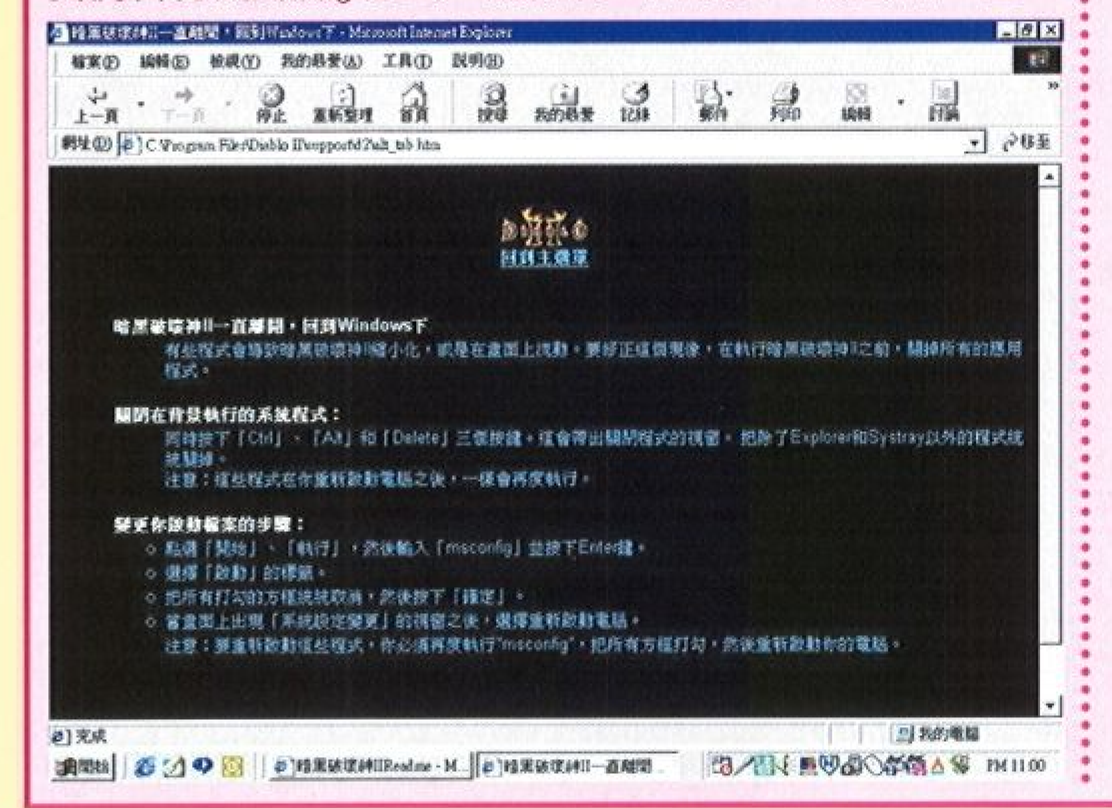
QA工作人員一同連上Battle.net測試的情形

Blizzard公司總部

九月二十七日


這兩個就是筆者和同事工作十多天的位置！

完成了上面幾項工作，本以為就要大功告成，可以打道回府啦！沒想到一天早上，Mike笑嘻嘻的說道：這幾天我們會打開Debug模式，讓你將“所有人”的對話“全部”看一遍，一方面確定翻譯無誤，另一方面我們也將對話速度調整以適合中文字幕的捲動........。聽到這個，筆者差點沒有昏倒。雖然暗黑破壞神II是動作RPG，但每個NPC對每個小任務的意見和閒話至少有十來句，四大章，二十來個任務，更不用提偶爾冒出的自言自語。筆者就這樣再使用另一個角色，看著字幕配合語音（其實很像考英文聽力啦！），再用兩天“看”完了所有的對話，並修正了幾個語氣上的錯誤。至此，整個語意的修飾算是告一段落了。



而現在，那黑暗而神秘的負擔，正沉重地壓在他的身上。

你剛才的作爲將導致整個世界的毀滅！

而萬物蒼生將在地獄烈焰中哀嚎顫慄！

馬略斯…把石頭給我，一切過錯都將被原諒。

Blizzard公司總部

九月二十七日

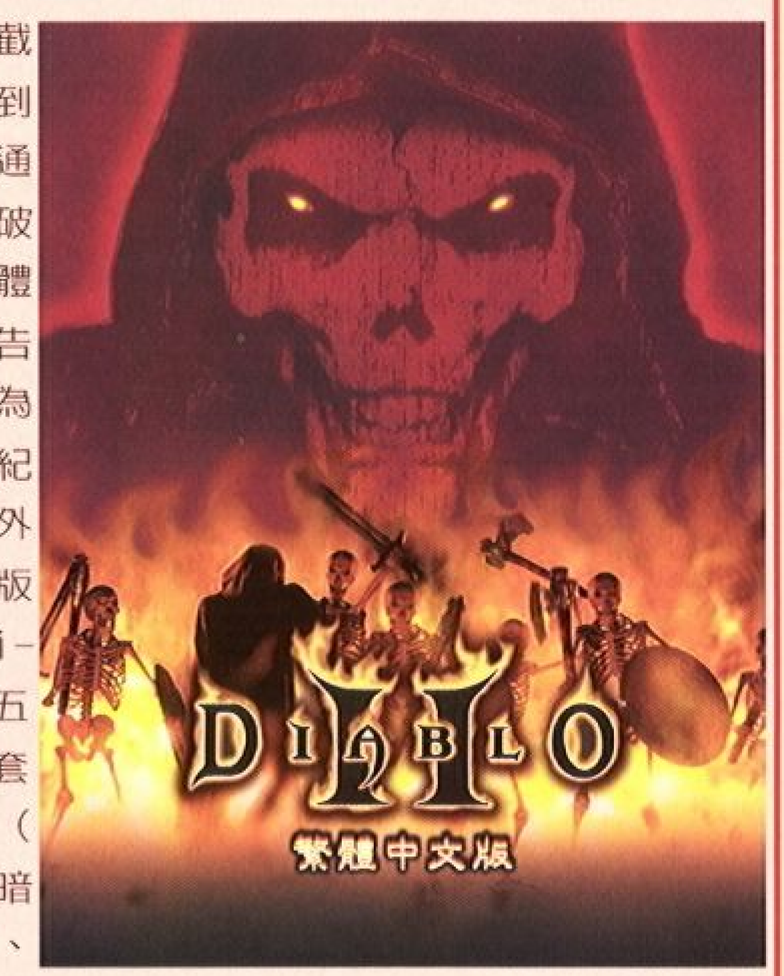
最後一晚臨行前，Mike拿著剛完成的Beta第一版交給筆者帶回台灣，並告知筆者測試工作要持續進行，直到除掉所有bug為止。我知道Mike昨天整天都沒有回家，只為了趕在筆者上凌晨一點的飛機前將Beta版完成交給我。看著他疲憊但認真的表情，筆者打心底佩服這一群為數位娛樂貢獻心力的遊戲菁英。


Diablo II的資深製作總監Bill Roper，他也負責WarCraft III的專案。

國內的玩家們，當PS2和Xbox的廠商因為盜版的理由延緩來台發售，遠在太平洋對岸的Blizzard為了讓更多的玩家進入他們所構建的幻想空間，為台灣玩家改版所付出的執著和心血，實在值得大家深思。

後記：

筆者截稿前，接到Blizzard通知，暗黑破壞神II繁體中文版宣告完成！作為二十一世紀第一個國外重量級改版作品，Blizzard第五個“百萬套俱樂部”（魔獸II、暗黑破壞神、星海爭霸、怒火燎原、暗黑破壞神II）成員，各位玩家，等待…是值得的！





大唐雙龍傳製作小組直擊專訪



不知道各位讀者最近在報章雜誌上面，是不是都已經見到了一款新的遊戲消息？這款由次方科技所開發出來的RPG遊戲“大唐雙龍傳”的消息，已經偷偷的登陸搶灘了！筆者為了要讓各位玩家獲得最快速的消息，特別選了一個黃道吉日，假良辰吉時潛入次方科技，向製作小組裡面的製作人和主企劃套套口風，想知道目前這塊遊戲的最新開發狀況！

目前次方科技總共推出了VR職棒、天諭和導火線這三款遊戲。數月前將公司由汐止一搬搬到中和(粉遠哨)，人數編制也成為三組，每組都大約有十名左右的工作人員在執行開發。筆者到了大唐雙龍傳的開發現場，只見到滿桌的文件和埋頭苦幹的工作人員。大唐的製作人鄭明輝先生親自向筆者介紹這款遊戲，以下就是筆者經訪談後匯整出來，以問答的方式來介紹有關這款遊戲特別的部分。


這款遊戲是改編自哪位大師的名作？



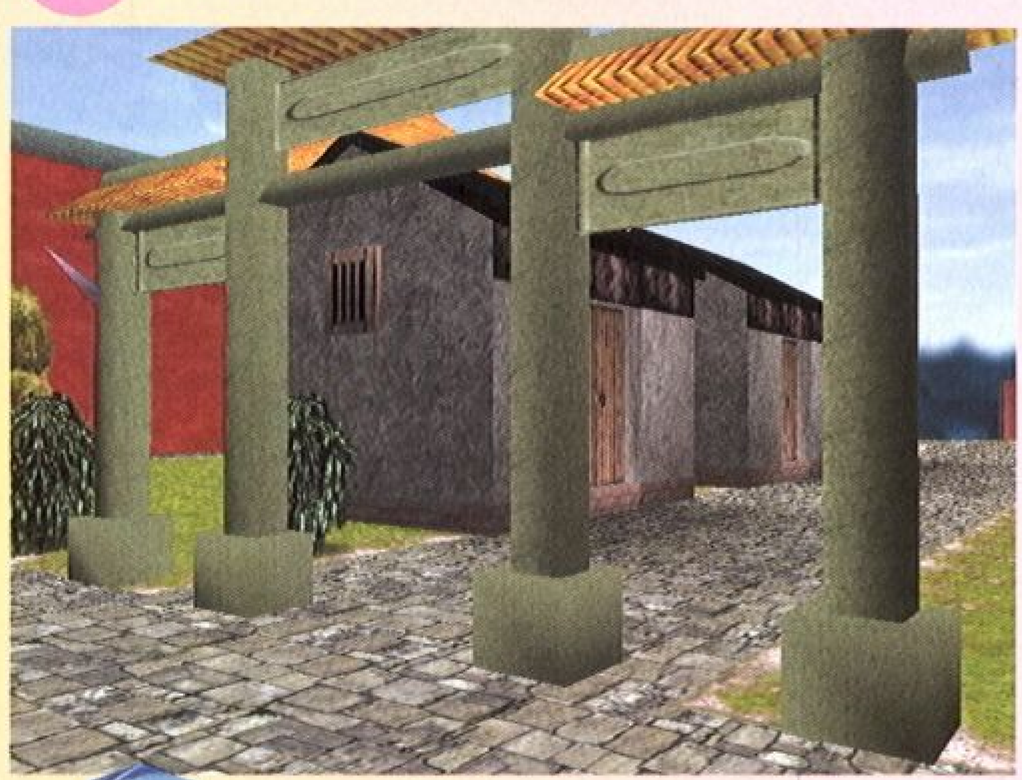
A：什麼？你沒聽說過黃易大師？在目前屈指可數的武俠大師中，黃易大師可以說是接續金庸、古龍的不二人選；在黃易大師的諸多作品裡面，又屬大唐雙龍傳最有代表性！一整個大部頭的名作，算來總共有六十多本…令人吃驚的是…還沒寫完！想想看，六十多本的小說裡面，將會出現多少事件、多少人物？目前我們企劃規劃出來的只有前二十集的內容，而這樣已經足足能夠讓人玩上幾十個鐘頭！其內容之豪邁由此可見一斑。

Q 大唐雙龍傳主要在說什麼？

A：在隋唐兩朝之間，當然是天下大亂，兵戎蜂起的年代。在歷史的明處有李家(唐朝皇帝)和楊家(隋朝皇帝)的戰爭，但是在暗處卻有大唐雙龍傳的兩位主角“寇仲”與“徐子陵”在歷史的暗流中，他們和後來李家取得天下有相當程度的關聯，這就是大唐雙龍傳的世界背景。

黃易大師在大唐雙龍傳裡面，除了讓讀者有彷彿時光倒溯的歷史場景敘述之外，更有精采的武功描述，並且以其最出名的“黃易式”武俠招式敘述句，讓人有無限的想像空間。

Q 大唐雙龍傳與其他的武俠體裁有何不同？



A：和其他名家如金庸、古龍的武俠小說比起來，大唐雙龍傳裡面充斥的是黃易大師的“形而上思想”。你看黃易大師名中的“易”字，就知道他對於古代“易經”很可能有相當程度的喜好。黃易的形而上思想裡面包含了近年來所流行的“武俠精神論”的內在，例如電影『臥虎藏龍』最適合為這樣的理論下註解。這部小說裡面沒有“唯武至尊”的力量崇拜，反而是對於人和萬物有更深的探討。這樣的體裁不是很好做，但這就是黃易的特色，也是他為什麼會走紅的主要原因！



Q 大唐雙龍傳裡面最特別的地方在哪裡？

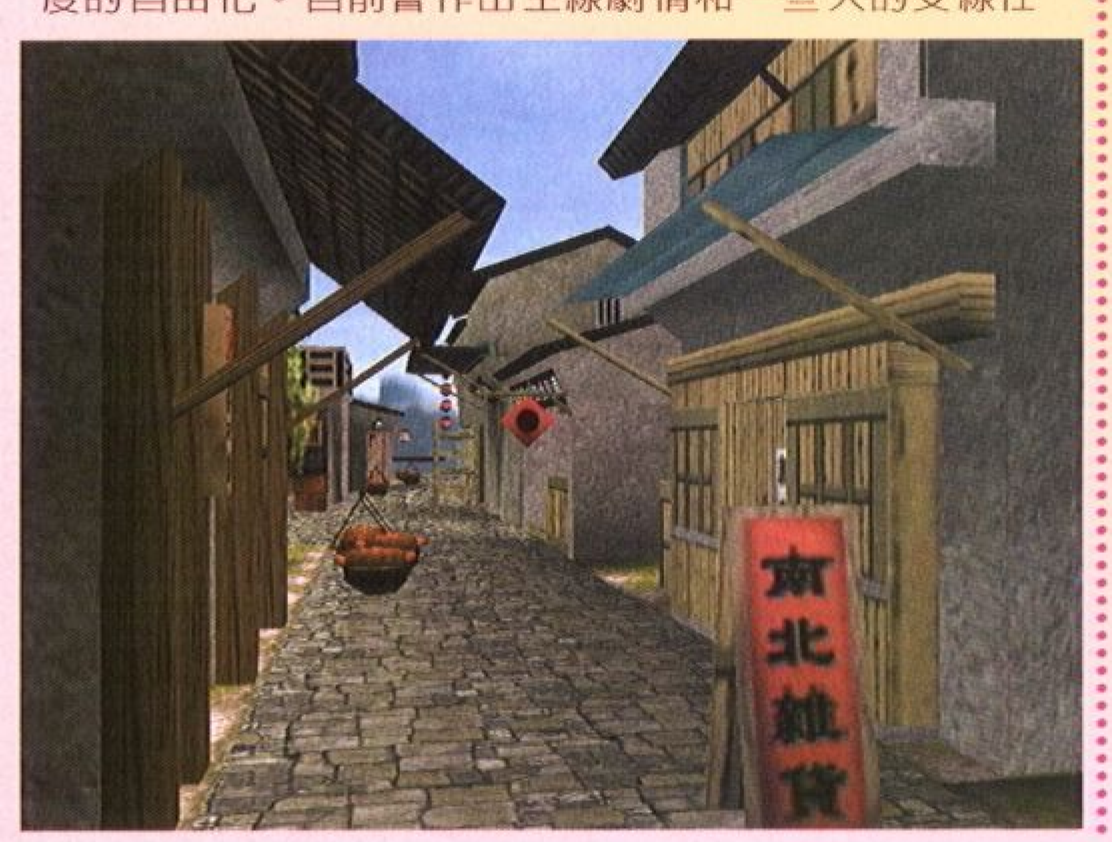
A：在這一點上面，當然可以說是武功系統了。前文提到的〝黃易式〞武功敘述方法，也被製作小組相上，企劃特別為這個抓破腦袋，想出了許許多多的新花樣。例如在遊戲中不會有〝防具〞這種東西，因為其實武俠人物幾乎都是穿普通的裝束，的確也沒有看過大俠們穿什麼不得了的笨重鎧甲來打架的；攻擊、防禦這些數值都要靠著所謂的〝真氣〞量值來決定一切。在戰鬥中可以選擇〝護體真氣〞以及〝發勁真氣〞的比例，然後透過武功招式來攻擊，所受到的攻擊則由護體真氣來加以防禦。



Q 大唐雙龍傳有高自由度嗎？



A：根據黃易大師和工作人員的〝秘密協定〞中間說到，黃易大師對於劇情的改編方面只有一句話〝只要好玩，你們隨便改〞。從來沒有一位大師這樣的了解遊戲，這樣願意讓遊戲人去和他的小說作互動。據了解，黃易本人是魔法門系列的FANS，所以他也希望自己所寫的小說可以呈現出一種高度的自由化。目前會作出主線劇情和一些大的支線任務，可稱之為〝有程度的多線式劇情〞。其他的想法很可能要等待整個工作進行到某個階段後，才決定要不要繼續執行，因為〝自由度〞這種東西幾乎可以等於〝測試很累人〞啦！



Q 大唐雙龍傳將會以何種面貌面對世人？



A：汶方科技最傲人的技術，就是即時的3D引擎。不但有高效能的引擎，並且有高效率的製作工具，最後讓高品質的產品上市，這才是汶方的夢想。所以大唐雙龍傳當然會以〝全3D即時運算〞的畫面出現在消費者的眼前，以炫麗的特殊效果和自由的視角取勝的3D即時運算引擎，就是目前國內做遊戲的人一直想要突破的。不管是在戰鬥中，或者一般的行走畫面，大唐雙龍傳都會以即時運算作處理，有加速卡的玩家有福了！

Q 大唐雙龍傳將會在何時上市？





A：應該是明年的夏天…七月暑假檔！到時候大家就可以享受到這樣的新品種武俠RPG大作！

從這期之後的雜誌裡面，筆者也會為大家注意大唐的最新現況，請大家繼續注意本刊！



作者－光蟲



AMD的最佳夥伴 KT133主機版

有一句話是這樣說的－時勢造英雄，相信不用說大家都知道這句話的意思。而這句話應用在電腦市場上再合適不過了，因為CPU市場的龍頭intel在一連串的錯誤下(包含了晶片組的瑕疵和產能不足)，使的AMD的CPU以極快的速度入侵電腦市場。當然其中的原因還是因為AMD所推出的Socket A系列CPU不僅在效能和價錢上都相當吸引人，除此之外其實還有一個幕後的大推手，那就是晶片組的及時支援，而其中又以威盛所推出的KT-133最為人所津津樂道。而各家主機板廠商也不再畏懼intel的威權，紛紛將該晶片的主機板當作主力之一，這次就為大家介紹各KT-133系列的主機板，請大家細細品嚐吧！

風潮 ATA-100

在進入主題前須先向大家介紹所謂的ATA-100，其實ATA-100跟所謂的ATA-33/66是一樣的，只是又將硬碟的傳輸速率向上提升，而ATA-100主要是intel在推出815晶片組時將其中的ICH控制晶片(其實就是南橋晶片)用新的ICH2替換，而所主要的新增功能就是ATA-100，因為在KT-133晶片組中的南橋晶片為編號VT82C686A並未提供ATA-100的功能，而大家都知道電腦玩家對於數字高低可說是相當敏感，雖然只差了一點點，玩家們還是相當的介意，所以各家廠商都推出內建ATA-100控制晶片的主機板，以吸引消費者。

VT82C686A支援至ATA-66硬碟的南橋晶片



VT82C686B可支援至ATA-100硬碟的南橋晶片

而要注意的是通常內建的控制晶片都還提供了RAID(磁碟陣列)的功能，其中包含了RAID 0(磁碟陣列模式，增加磁碟存取效能)RAID 1(磁碟映射模式於保護磁碟資料安全)，RAID 0+1(磁碟陣列模式及磁碟映射模式)。因本功能需兩顆硬碟，所以不加以深入介紹。而威盛VIA也在最近推出了編號為VT82C686B的新版的南橋晶片，本晶片基本架構沿用686A但是增加了ATA-100規格，要注意本晶片只有ATA-100功能並無法如增加控制晶片一樣提供了RAID功能，但是對於一般消費者而言可說是相當的實用，並可降低成本，所以有少數的廠商推出了使用VT82C686B的主機板，但還是相當少見。

技嘉系列 GA-7ZX

本系列的主機板沿襲了技嘉一貫的高品質與水準，提供了AGPx1，PCIx5，AMRx1，ISAx1，並擁有100/102/104/106/108/110/112/133(使用ICW W230石英震盪晶片)或是100/105/110/113/115/117/133(使用ICS 9248-141石英震盪晶片)的外頻選擇，給了玩家相當彈性的空間。較特別的是他內建了，創巨的CT5880的音效晶片，和一般內建的軟體模擬的AC’97，有相當大的區隔，本音效晶片提供了四聲道和SPDIF的輸出，可說是相當物超所值，另外本系列也搭配了技

嘉多項的獨家技術，如雙BIOS的DualBIOS技術，Suspend TO RAM (STR)功能，加上他支援了技嘉所新開發的@BIOS，EasyTuneIII等軟體工具，其中@BIOS具有利用網際網路自動搜尋下載BIOS的功能，並且可在視窗介面直接更新BIOS，大大的降低更新BIOS失敗的機會，而Easy TuneIII則是一套軟體的外頻設定工具，也可說是超頻工具，他可以讓你以1為單位，慢慢測試你電腦的極限，而且可以避免拆機的麻煩，假如因超頻而出現錯誤，也會在下次開機後就會恢復了，可說是便利性十足，而且他還在AGP插槽上加上了一個固定架，讓你的顯示卡能正確與穩固的安裝。


以Dip Switch來設定外頻

要注意的是本系列有三種版本，GA-7ZXR增加控制晶片使的Socket A也可以支援ATA-100(還有RAID)，不讓intel i815專美於前，另外還有一簡易版本，取消了DualBIOS、ISA插槽、CT5880晶片(但是還有內建AC'97軟體模擬功能)等功能，其編號為GA-7ZX-1，當然價格也依功能而有所調整。整體而言本系列相當值得推薦，在穩定性與實用性上都相當高，不過由於缺乏倍頻的調整，所以如有要超頻的玩家可能需要注意，本產品還隨貨贈送NORTON Utilities 2000，NORTON Anti-Virus等超值軟體，可說是相當划算。


技嘉所設計的AGP固定器

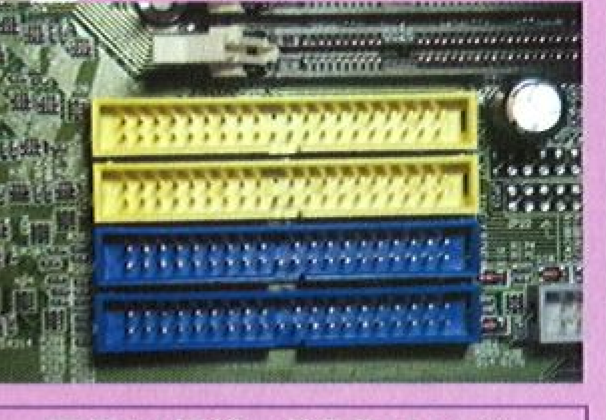
艾葳 KV200/KV200-R

如果要說到將SCSI介面整合到主機板的領導廠商，相信大家一定二話不說的想到艾葳，因為艾葳一向以高品質的硬碟加速卡、SCSI介面卡、整合SCSI主機板為主要產品，也深深獲得玩家的信賴。而這次艾葳也推出了搭配KT-133晶片組的主機板，分別為KV200/KV200-R。所謂的R，就是加上了ATA-100與RAID功能。首先為大家介紹基本型的KV200，它具備了AGPx1，PCIx5，AMRx1，並且搭配了艾葳獨家的Micro Stepping功能，讓你能以1為單位調整外頻，而且提供了由100-165的範圍，並且增加防寫功能，給使用者相當大的範圍與便利性。在主機板上也內建了CMI8738這顆硬體音效晶片，提供了4聲道與SPDIF輸出，所提供的品質可不遜於技嘉所內建的創巨CT5880，但是不知為何，本主機板上的COM2須以外接擋板的方式來連接，並未內建於主機板上。


艾葳KV200-R需外接COM2


內建的音效晶片CMI8738

憑藉著艾葳在SCSI整合上的經驗，讓人不得不特別對KV200-R多一點目光，因為RAID功能是由SCSI衍生而來，所以相信艾葳在本系列將佔有絕對的優勢。艾葳搭配了AMI的MG80649晶片，一樣提供了ATA-100與RAID功能，因為筆者沒有兩顆ATA-100的硬碟，所以不加以評論，但是根據筆者實際測試後其在設定和安裝上都相當便利，所以如果你需要使用RAID的功能，相當建議你考慮本主機板。另外值得稱許的是艾葳在包裝與小細節上的用心，首先，外包裝設計的相當漂亮，加上採用相當特殊的透明塑膠盒，價值感大大的提升，最重要的是他還附上了兩條ATA-66/100(80PIN)排線，而且所附的排線品質還相當的好，有趣的是他還在CPU插槽上貼上了一張提醒你要使用風扇的警告標語，相當貼心，可惜的是他只提供了英文的說明書，冀望未來能附上中文說明書。


四個IDE插槽，黃色為ATA-100



內建的ATA-100與RAID的控制晶片AMI MG80649



陞技 KT7/KT7-RAID

如果大家常瀏覽一些外國的硬體測試網站的話，你一定會發現陞技可說是常被用來當作測試平台，意味著陞技的主機板深受外國使用者的信賴，其穩定性與效能一定是水準以上。陞技推出了兩款使用KT-133的主機板，KT7/KT7-RAID跟別廠商一樣，RAID就是增加了ATA-100與RAID的功能。首先我們來看KT7的基本架構，及包含了AGPx1，PCIx6，ISAx1。本主機板與其它系列一樣搭配了獨家的SOFT MENU III，大家都知道陞技可說是最先研究jumperless技術的廠商，所以他在本領域的技術可說是相當成熟，而SOFT MENU III正是第三代產品。它讓玩家能以1為單位由100-155的範圍設定外頻，以0.5為單位由5-12.5的範圍設定倍頻，加上核心電壓以0.25V由1.100-1.850V來設定，如果搭配上網路上流傳的Socket A CPU超頻法(將鎖頻去除的方法)的話，那可超頻的範圍我想相當可觀。

另外廠商還在VT8363上加上一風扇，這對於系統穩定性上有相當大的幫助，可見廠商在系統穩定性上相當用心，要注意的是本系列主機板，一改市場上的趨勢，並無內建音效功能，所以如果有需要內建音效功能的玩家可要注意。總結來說本主機板相當實用，尤其是有想玩超頻的玩家一定會愛上它。另外陞技在說明書上相當用心，內容圖文並茂，相當完整，而且還附上了USB的擋板使的USB數量提升到4個。至於在編號KT7-RAID的主機板方面，它則是內建了HighPoint HPT370的控制晶片，因廠商提供的是KT7，所以有關此部份便無法多加介紹。



六個PCI與一個ISA但是卻無AMR

微星系列 K7T

微星在KT133系列主機板的產品線上相當完整，足足有五款之多，但是我將以K7T PRO系列為主，K7T PRO包含了AGPx1，PCIx6，CNRx1，與陞技一樣利用增加控制晶片的方式使的PCI的數量達到6個，但是讓人相當好奇的是CNR規格，相信大家應該知道CNR一樣是intel ICH2中的新功能，KT-133晶片組中的南橋晶片686A並未提供此一功能，所以推測本功能並無法如intel晶片組中所提供的一樣完整，應該只是跟AMR相當。K7T-PRO在BIOS中設定外頻與核心電壓，它提供了100/101/102/103/105/107/109/110/111/113/115/117/120/125/130/133/135/137/139/140/143/145/148/150/155/167等選擇，而核心電壓方面則提供了1.3-1.6V以0.025V為單位的設定方式。雖不如陞技的SOFT MENU，但是也不差；另外微星還在板子上內建了除錯燈的功能，稱為Diagnostic LED，讓你在主機出現問題時不再需要一項一項測試，本功能可是相當實用。除此之外它還供了需多微星獨家的工具軟體，和技嘉EasyTune具有相同功能的Fuzzy Logic，還有系統監控的PC Alert，網路加速設定工具MOSpeed，軟體降溫程式SoftCooler，顯示卡工具3D!Turbo。

微星在最近推出了新的K7T PRO系列，稱為K7T PRO2，還有K7T PRO2-B，兩片主機板基本上和K7T PRO並無不同，只做了些許的修改，其中在BIOS方面能讓你以1為單位，從100-167來作設定，最重要的是新增了設定倍頻的功能，大大的提升它的實用性。另外在除錯的方面也做了修改，提供了語音除錯晶片，讓主機板能把錯的地方說出來，另外還有過超自動回覆功能，讓你在超頻失敗後能自動回覆，增加其方便性。而編號K7T PRO2-B則是在第一時間搭配了威盛的新版南橋晶片VT82C686B，使的KT-133的主機板能提供了ATA-100功能，而不需增加晶片，增加成本，相當適合一般的使用者。另外本系列的主機板使用了相當大的電容，雖然有助於提供主機板穩定的電壓，但是微星卻將它放在CPU插槽四周，因而在安裝風扇時有破壞到電容的危險，所以使用本主機板的玩家，可能需要選擇安裝簡單一點的風扇。

電容與風扇過於接近

ABIT

作者-朱金銘

陞技推出 電腦多媒體喇叭產品

相信許多玩家都知道陞技在主機板領域，擁有獨家的技術，如從BIOS中去設定電腦中央處理器的速度等等。當然陞技不僅在主機板上，包括顯示卡、硬碟控制卡等方面都有產品推出。這次選擇多媒體領域，還推出新的產品線。陞技推出SP50的5.1聲道環場喇叭與AU10的多聲道音效卡。

陞技 SP 50

當拿到SP50的時候，從龐大的包裝體積上來看，就可以推測這款喇叭的體積將相當的大。拿出喇叭之後，更發現，SP50不僅大而已，而且重！當把SP50慢慢架設完成之後（真是一件浩大的工程！）SP50的重低音喇叭，跟電腦主機的大小差不多，而且更深更重！這個重低音喇叭在材質上選用木質的材料，顯示陞技將這款多媒體喇叭定位在高階多媒體喇叭上。在重低音喇叭的背後，除了接受5.1聲道的訊號輸入之外，也負責將訊號輸出到5顆衛星喇叭之上。在前面僅有音量的調整扭以及2聲道與5.1聲道的切換鍵。



SP50喇叭組

在五衛星喇叭上，蛋型的衛星喇叭顆相當的小，不過，拿在手上卻沈甸甸的，很難想像這樣的衛星喇叭有這樣的重量。不過，這樣的設計，也避免喇叭材質受到單體影響而產生雜訊。



蛋型的衛星喇叭

在安裝上，衆多的訊號線也讓安裝上有些費時，如果在線材上能夠以顏色區分的話，相信，對於使用者的安裝上會更輕而易舉。我們實際聆聽播放流行音樂、MP3，來瞭解這款喇叭的表現。老實說，如果不想影響到其他人或是鄰居，那麼建議還是關小聲一點。如果將SP50放置在客廳中，也能夠擁有水準上的表現。稍稍可惜是在音量在稍大的狀況下，約略有些雜訊的出現。除此之外，SP50的表現並不差。如果要選擇SP50的玩家，可能要注意是否有足夠的空間放置SP50重低音的空間，這需要先規劃，因為SP50的體積並不小，如果沒有規劃好，那麼在實際擺設上，可是相當燒腦筋的！



重低音喇叭背後接頭

陞技 AU 10

陞技推出的這張AU10的音效卡，在晶片上使用知名的FORTE-MEDIA FM801-AU。安裝上並不困難，在包裝中並提供DVD影片播放軟體，可以讓使用者搭配DVD光碟機，播放DVD影片。並擁有Dolby Digital的環場效果。透過Q3D的支援，在遊戲進行中，也能夠擁有3D音效的表現，另外透過AU10提供的和聲、混音的能力，也可以讓播放的聲音加上一些環境的效果。當然，如果玩家並沒有一款多聲道的音效卡時，也可以選擇陞技所推出的AU10，搭配SP50多聲道喇叭。



AU10音效卡



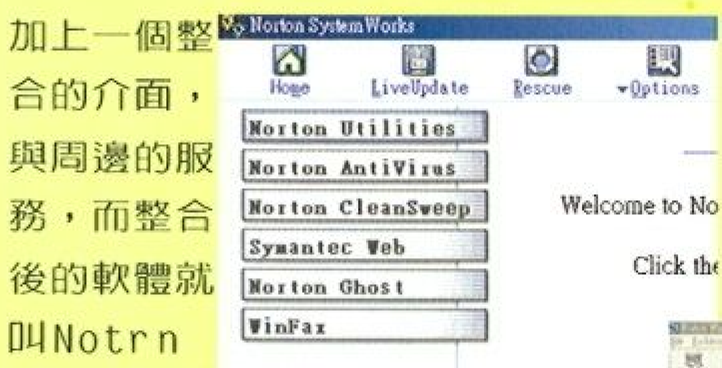
作者-光蟲

電腦的好幫手

隨著Windows ME的推出，許多軟體計畫改版，以求完全符合Windows ME的需求，其中最需要改版的就是系統工具了。因為當作業系統改版時，系統的介面、核心都會有所修改，而所使用的軟體若沒有支援新版的作業系統時，有時就會發生系統錯誤，或是不能正常執行的問題。隨著Windows ME的上市，深受玩家喜愛的系統工具Notrn system Works也推出了2001版。

最佳的軟體

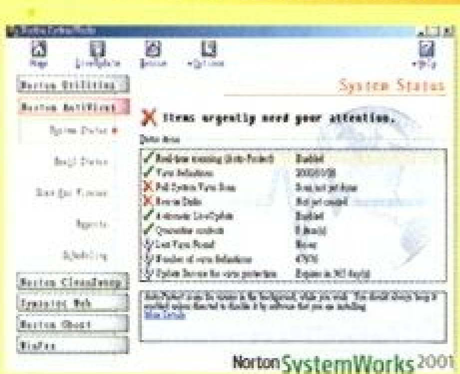
相信大家對Notrn System Works這套軟體不陌生吧！說到這套軟體其實相當特別，其實這是他第一次推出新版本，也就是他前一版本是2000而現在則是2001。至於為什麼特別呢？說實在的他並非是一個完整的軟體，而是整合了SYMANTEC公司旗下的系統工具，再加上一個整合的介面，與周邊的服務，而整合後的軟體就叫Notrn System Works。該套軟體整合了Norton Utilities，Norton AntiVirus，Norton Clean Sweep，Norton Ghost，WinFax等，以下就為大家做個介紹。



◆ Norton Utilities

本軟體的應用範圍相當廣，只要是視窗的維護、系統問題的處理，效能最佳化…等都是他的工作範圍。在視窗的維護上，他提供了系統監控，系統影像檔的建立，系統硬體測試等工具。在系統問題的處理方面，他提供了磁碟醫生與視窗醫生的功能，將磁碟問題如：目錄錯誤，磁區錯誤等都能解決，而視窗醫生對於如：登錄錯誤，路徑錯誤都能解決。最後在效能提升方面，他提供了硬碟重組，與最佳化精靈，值得一提的是硬碟重組方面，SYMANTEC使用了獨家的技術，速度相當快，只要大家能妥善使用這些工具相信大家在使用視窗時，更能得心應手。

◆ Norton AntiVirus



該公司可是號稱本軟體為世界第一的防毒軟體，我想SYMANTEC有如此自信並非沒有道理。本軟體提供了防毒軟體所需具備的所有功能，如即時監控，掃毒解毒，E-mail的防護…等，可說是集合市售同類型軟體的所有功能，但是他可不是只有如此而已，雖然他所擁有的功能在別的防毒軟體上都有，但是卻都比別人好。以即時監控的功能來說，他所使用的系統資源就比同類型軟體低了一

點，還有在掃毒速度、安全性上都比同類型軟體來的優，這可不是我說的，而是有目共睹的。

◆ Norton CleanSweep

不知大家是不是跟米蟲我一樣，喜歡在網路上尋找各式各樣的軟體來玩呢，如果是的話，那我想你將會需要這個工具。網路上的軟體實在很多，當我們將軟體安裝進電腦後，有時候發現並不適用，或是和電腦不合，會出現錯誤，這時候大家一定會迫不及待的想將它移除。一般來說軟體都會附贈移除軟體，但是事實上並非那麼完美，因為多少都會遺留一些無法移除的檔案，這些也許不會造成很明顯的影響，但是累積太多的話，電腦出現錯誤的機率就會提高，就因為如此，也就需要能將軟體清除完全的工具，而本軟體就具備這樣的功能。不但如此，本軟體還可以清除電腦內部不需的檔案，安全的移動軟體，清除網路備份檔、登錄檔…等強大的功能，可說是一套不可或缺的軟體。

◆ Norton Ghost

備份軟體找他就對了！這套備份軟體不但速度快，功能強大外，最重要的是在本版已經解決了無法在Windows ME(無純DOS模式)中執行的問題，而本軟體所使用的方式也相當簡單。既然不能直接執行就建立一片包含主程式的開機片，建立開機片的方式則有支援CD-ROM、網路、LTP和USB三種。除了這改變外大致上並沒有修改，也將檢視修改備份檔的工具給保留了，最後補充一下在Windows 98/SE內仍能直接執行，並不需要另外建立開機片來使用。

SYMANTEC
Norton Ghost 2001
Norton Ghost 2001 runs under DOS. For best results:
- In Windows, use the Ghost Boot Wizard to create a Ghost Boot Disk.
- Restart your machine from the Ghost Boot Disk.
- Run Norton Ghost 2001 in DOS.
- See the Norton Ghost User's Guide for additional information.



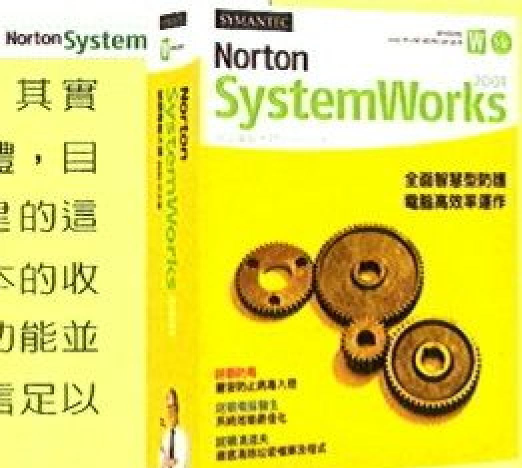
◆ WinFax



這個軟體比較特殊，因為它是第一次加入的新成員，提供了使用者用電腦收發傳真的功能。其實SYMANTEC也有單獨發售本軟體，目前版本應該是9.0，但是內建的這版本較為簡便，只提供了基本的收發傳真功能，一些較特別的功能並未提供，如此簡便的版本相信足以應付大多數人的需求。

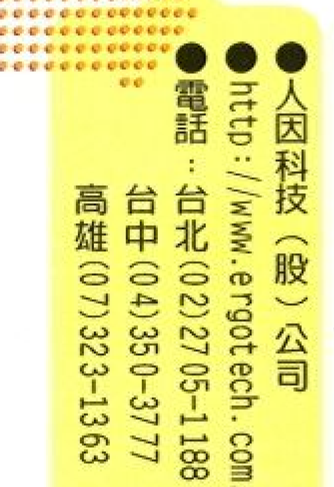
網路的整合

除了上述的工具外，在這版本中有了一個相當大的創新：與網路做了相當大的整合，SYMANTEC將它稱為SYMANTEC WEB。整合了五大部分，其中最主要的是Norton Web Services，它將網路和電腦連結在一起了，能讓使用者上網更新硬體驅動程式、更新軟體版本，會依照電腦配備安裝軟體來自動搜索，而且還會對電腦做分析，比如說你的電腦適不適合安裝Windows 2000。藉由網路來更新版本，相信這是未來軟體所必備的功能。另外它還有線上服務，線上論壇，還有網路服務商Xdrive所合作的網路硬碟…等，都相當實用又方便，但是如果網路粉慢的話可能就不能完全發揮了。





★中文版建議售價：2690元



『巡弋Force力回饋動力賽車方向盤』

建議售價NT$3800元

人因系列產品再添新生力軍『巡弋Force力回饋動力賽車方向盤』擁有以下業界最新的技術：

1.第五代48MHz極速數位資訊運算裝置並超越同級產品，完美呈現20種以上之力量回饋效果。

2.首創『雙B』(Double Block)永恆機身穩定設計以及擁有F-1賽車同等級之隱形排檔裝置。

3.全覆式擬真方向盤，搭配上300Hz動力回饋頻率，完美呈現所有真實路況，且操控舒適最適合獨具品味的您。

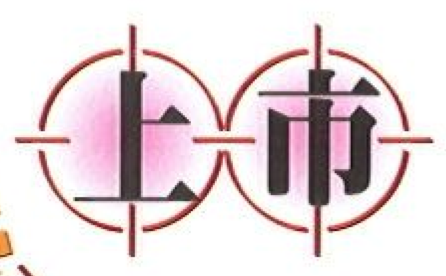
4.幾近真實之『R.R.P』(Real Racing Pedel)舒適踏板設計。

5.完全通過CE、FCC、EMI等多國標準認證，品質值得您信賴。



●人因科技(股)公司
●http://www.ergotech.com.tw
●電話：台北(02)2705-1188
台中(04)350-3777
高雄(07)323-1363





羅技新款方向盤上市

作者－朱金銘

今年下半年，羅技電子在遊戲周邊控制器的產品上，紛紛推出新款的產品。這些產品隨著電腦架構的升級與玩家需求，加入了新的功能與介面。而最近發表了一系列新款賽車方向盤：力回饋天駒二代與天駒二代。

力回饋天駒二代WingMan Formula Force GP

從外觀上來看，力回饋天駒二代的造型更洗鍊些，不論是架設在桌上的方向盤或是在地面的踏板，所佔用的面積都縮小不少。對於地狹人稠的台灣玩家，會是一個很貼心的設計。在安裝上，新的安裝方式更簡單了。玩家透過上面的旋鈕，可以調整方向盤跟桌面的緊密程度，避免在遊戲中發生可能的意外，另外也提供止滑墊避免可能的滑動。

隨著USB介面的風行，當然在力回饋天駒二代上面便會直接使用這樣的介面，因此在安裝上也更為方便，也不會擔心GAME PORT不夠用。在按鍵上，方向盤上提供四個按鍵，方向盤的左右兩邊內側也提供兩個按鍵，供玩家升降檔的作用，不向先前使用兩片塑膠片，玩家需要用中指來使用這兩顆按鍵；至於方向盤上的按鍵則由大拇指負責；方向盤的尺寸適中，使用上算得上順手。美中不足是在按鍵的尺寸上略小了些。


力回饋天駒二代方向盤


力回饋天駒二代踏板

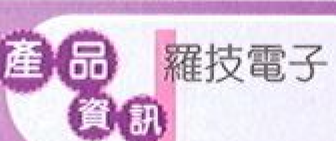
天駒二代WingMan Formula GP

另外一款賽車專用方向盤天駒二代，便是一款單純的方向盤，並沒有力回饋的功能。對於玩家來說，擁有力回饋的功能，雖說可以讓玩家更接近真實地體驗賽車中的感覺，不過，也正因為擬真，所以對於一些玩家來說，反而讓玩遊戲變成負擔，因為需要花費更多的力氣！天駒二代擁有跟力回饋天駒二代相同的設計。不過，在顏色上，採用鮮明的黃色。在購買的時候可以輕易地分辨。


天駒二代方向盤


天駒二代踏板

力回饋天駒二代與天駒二代，透過羅技的專屬驅動程式，可以設定相當多的功能，如力回饋的強度與按鍵的功能等等。在力回饋天駒二代的產品中，還附贈一款賽車遊戲：美商藝電的Sprot Car GT，讓玩家安裝完之後，立刻上車狂飆！


產品資訊

羅技電子	★力回饋天駒二代 建議售價：2990元	★天駒二代 建議售價：1890元	電話：(02)2746-6601 網址：http://www.logitech.com.tw

創新未來新款喇叭

相信創新未來（Creative）給大家的印象以音效卡最被大眾屬熟知，創新未來除了在音效卡上不斷推出新產品外，在電腦多媒體喇叭的部分，也擁有相當多的產品推出，最近更推出一系列的多媒體喇叭。從高階到入門的等級都有產品推出，一起來看看吧！

作者-朱金銘

DeskTop Theater 5.1 DTT 3500 Digital

DTT3500D可以說是先前推出的DTT2500D的豪華版！在DTT3500D除了擁有Dolby Digital（AC-3）解碼器，並且擁有PlayWorks系列的光纖輸入，並支援同軸及數位DIN接頭，因此，不用擔心支援或相容性的問題。另外，DTT3500D上，也類似PS2一般，可以直立也可以橫置。也因為可能直立或橫置，因此提供兩種面版，讓玩家可以自行轉換。另外，DTT3500D也大量使用燈光，像是音量旋鈕上，也擁有LED的燈號顯示。增加整體質感。

建議售價 15999元

在DTT3500D上，在重低的的輸出功率提高到30Watt RMS，中央聲道為21Watt，而至於衛星喇叭則為7Watt，訊噪比約為70dB。在頻率響應的部分，重低音為10Hz到155Hz，衛星喇叭則為20Hz到20KHz。搭配24-bit數位類比轉換器(DAC)，讓聲音能夠更完美的輸出。

相信在許多玩家喜歡強而有力的重低音效果，因此DTT3500D支援第二組重低音喇叭，透過第二組重低音喇叭的加入，更強化重低音部分的表現。在對於其他音源的輸入方面，不論是光纖或是同軸輸入，DTT3500D都可以接受。在環場音效的部分，支援Dolby Digital、Dolby Pro Logic與 Creative的CMSS。即時播放VCD或是音樂CD，透過音場模式的設定，呈現不同的效果。

DeskTop Theater 5.1 DTT 3500 Digital提供了無線控制器，這改善了以往創新未來喇叭的缺陷，利用無線遙控器，在觀賞影片時，不再需要跑到擴大器前面調整，在座位上即可調整，並且附贈光纖訊號線，不論連接PS2或是DVD撥放器，能夠讓聲音訊號的傳輸上不會受到干擾。當然搭配Soubd Blaster Live！系列音效卡，透過數位DIN的訊號傳輸，也可以提供高品質的音質表現。對於追求高水準電腦多媒體喇叭的高階玩家，雖然價格相對較貴，如果在經濟能力許可的狀況下，DeskTop Theater 5.1 DTT 3500 Digital是一個值得考慮的選擇。



愛目之鏡防爆型

●人因科技（股）公司
●建議售價：NT$3500元
●http://www.ergotech.com.tw
●電話：台北(02)2705-1188
台中(04)350-3777
高雄(07)323-1363

1. 超強化雙面導電處理，可導除100%的螢幕靜電，消散速率僅0.01秒。
2. 特製陶瓷光學鍍模，不須購買特製清潔液，輕鬆擦拭，保養容易。
3. 獨家飛梭兩段式設計，真正符合15-17吋螢幕規格。
4. 第一片防爆光學鏡片，即使遇到強烈撞擊，仍不會產生四處飛濺的碎片。
5. 透光率達78%的超強化光學鏡片，色彩真實完美。
6. 鑽石級超強化防爆光學鏡片堅固不怕摔，永久保固更安心。





DeskTop Theater 5.1 DTT 2200

相信許多玩家在選購電腦的時候，大多數選購DVD光碟機，往往也會購買支援多聲道的音效卡與多聲道喇叭，以建立一個家庭劇院。最近的DVD播放程式，也支援AC-3的解壓縮。因此，僅需要購買5.1聲道的多媒體喇叭，加上前述的DVD光碟機，就可以建立家庭劇院！不過，往往會因為誇大不實的廣告，選購一些不適合或是劣質的多媒體喇叭。

創新未來推出的DeskTop Theater 5.1 DTT 2200，本身並沒有提供Dolby Digital (AC-3)解碼的功能，如果玩家已經購買能夠進行AC-3解碼的音效卡，或是DVD播放軟體，像是Sound Blaster Live! 5.1。因為已經透過音效卡或是中央處理器來處理AC-3的訊號時，就可以選擇DeskTop Theater 5.1 DTT 2200。即時體驗內建5.1音效的DVD影片所帶來劇院級的效果與品質。

中央聲道採用2.5英吋單體，平均輸出功率為5Watt RMS。在重低音部分平均輸出功率17Watt。訊噪比為60dB以上。經由線控器上直接調整主音量的大小以及平衡控制玩家，還有電源開關。對於已經購買支援5.1聲道的音效卡時，若要選擇或更換一款較好的喇叭組，那麼選擇DeskTop Theater 5.1 DTT 2200，則是一款較經濟的選擇。

建議售價 5599元

PlayWorks PS2000 Digital

建議售價 7999元

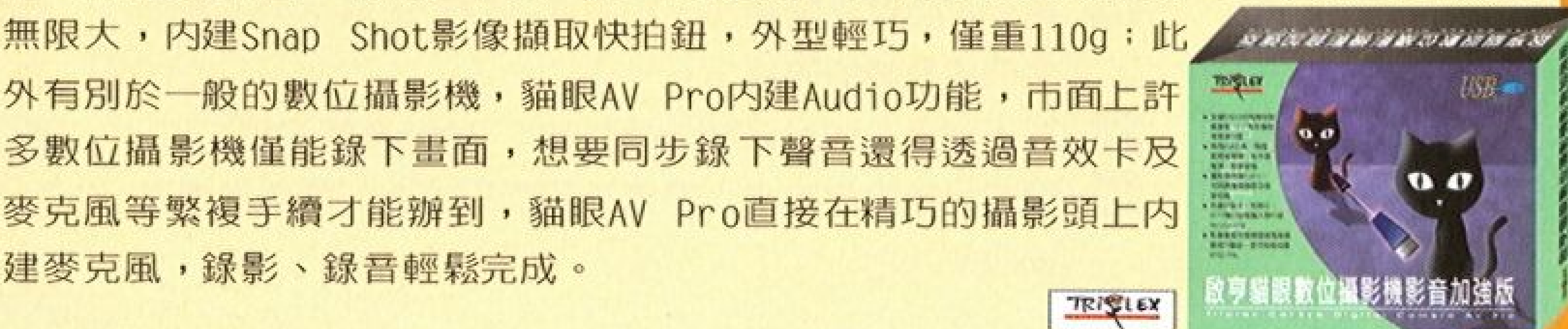
相信SONY所推出的新一代電視遊樂器Playstation 2，已經在全世界造成風潮。兼具DVD播放功能的PS2，高速的運算能力，讓遊戲不僅在畫面上與內容上更上層樓。不過，要在播放DVD影片時需要擁有支援光纖輸入的能力。創新未來除了PlayWorks DeskTop Theater 2500D之外，還推出了PlayWorks PS2000 Digital！

這一款酷似望遠鏡的PS2000D的喇叭，提供



啟亨 貓眼數位攝影機 (Cat Eye AV Pro) 影音加強版

受限於頻寬的影響，數位攝影機的解析度及傳輸速率在網路上一直無法達到理想狀況，但隨著有線電視數據機及ADSL等寬頻環境的日益普及，提供了數位攝影機一個更寬闊的發展空間。看準這一波市場的需求，啟亨再度推出新一款貓眼系列數位攝影機，採用USB介面，傳輸速率CIF每秒可達30張，解析度可達640x480，光學聚焦從40cm到無限大，內建Snap Shot影像擷取快拍鈕，外型輕巧，僅重110g；此外有別於一般的數位攝影機，貓眼AV Pro內建Audio功能，市面上許多數位攝影機僅能錄下畫面，想要同步錄下聲音還得透過音效卡及麥克風等繁複手續才能辦到，貓眼AV Pro直接在精巧的攝影頭上內建麥克風，錄影、錄音輕鬆完成。



●啓亨股份有限公司
●建議售價：未定
●http://www.triplex.com.tw
●電話：(02)826-9559

在小坪數坊間中的玩家設計。這個PS2000D使用了Virtual Dolby Digital的環場音效技術。利用雙極喇叭做到接近真正 Dolby Digital的效果。



PS2000D另外包含一個重低音的喇叭。在輸出功率上，雙極喇叭之平均輸出功率為10-Watt RMS，重低音音箱平均輸出功率12Watt RMS。頻率響為40Hz-20KHz，訊噪比超過70dB。另外提供一個無線遙控器，可設定開/關、音量大小、靜音及喇叭測試，並可選擇各項音源輸入。支援下列輸入：AC-3 SPDIF光纖/同軸輸入，也支援多聲道音效卡。當然，因為是Virtual DolbyDigital，所以只是在感覺上接近。與實體的5.1喇叭效果上仍有些微差異。

對於PS2玩家來說，透過PS2的光纖傳輸聲音訊號，擁有一般立體聲喇叭所沒有的環場音效。針對PS2遊戲玩家來說，在12瓦重低音喇叭，足以表現遊戲中的震撼。誰說環場音效一定要大手筆？經濟預算有限的玩家或是空間比較狹小的狀況下，PlayWorks PS2000 Digital倒是一種新選擇。



SoundWorks SW310



建議售價 2650元

對於一般玩家，有時在預算上的限制，或是對環場音效並不是相當的需要下，例如：看VCD哪需要環場音效？偶而只是聽聽流行音樂、古典音樂或是MP3，那麼一對優質的立體聲喇叭可以讓使用者可以聆聽優美的音樂。

那麼Sound Works SW310則是一個選擇。兩個7Watt RMS的立體聲喇叭，加上21Watt RMS的重低音喇叭，在功率輸出上其實已經相當的Powerful！頻率響應為：50Hz到20KHz，由一組線控器來調整音量的大小與電源開關。對於僅止於遊戲或是聆聽音樂、MP3的使用者來說，SW310高功率的輸出，與Powerful的重低音支援，相信可以滿足聽覺上的字想收。

新品介紹

恩雅推出

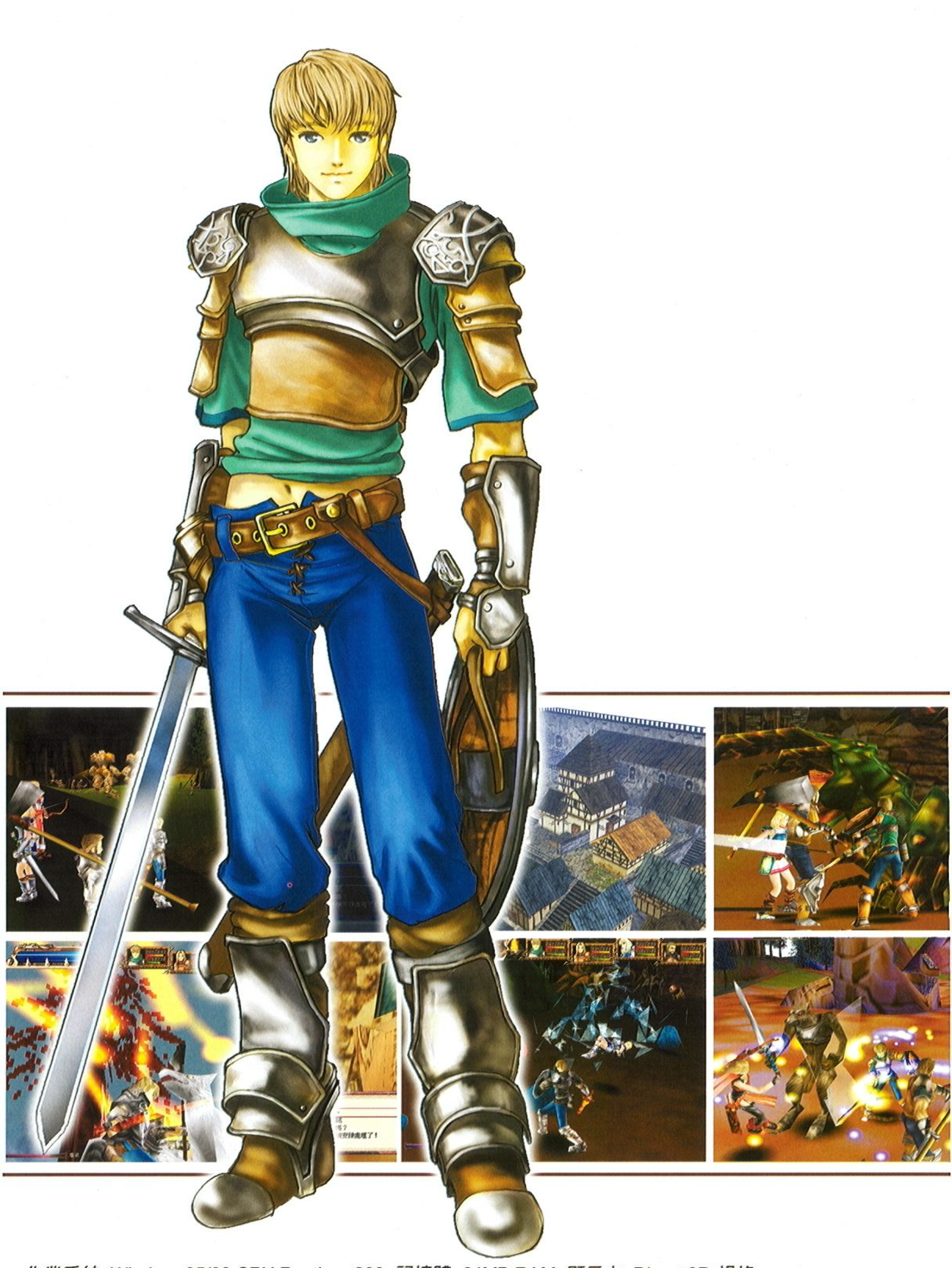
3D屠龍卡 GeForce2 MX 雙螢幕

繼恩雅3D屠龍卡GeForce2 MX，恩雅再度推出GeForce2 MX雙螢幕顯示卡，此卡不但擁有恩雅3D屠龍卡GeForce2 MX同樣強的功能，且增加了雙螢幕輸出的方便性及實用性。恩雅3D屠龍卡GeForce2 MX雙螢幕顯示卡，提供了雙螢幕顯示功能，可設定雙螢幕同畫面輸出或雙螢幕不同畫面輸出模式，也可將螢幕(CRT)、LCD(類比訊號輸入)，二款不同的顯示器同時執行使用，若您改使用TV-OUT(NTSC/PAL)或數位螢幕(DVI：選購顯示介面)，此顯示卡也有支援，可供使用。





●恩雅企業有限公司
●建議售價：電洽
●http://www.ennyah.com.tw
●電話：(02)2394-2633



作業系統 :Windows95/98 CPU:Pentium-200 記憶體 :64MB RAM 顯示卡 :Direct-3D 規格
音效 :Direct-Sound 音效卡 顯示模式 :640x480/800x600/1024x768 Hi-Color操控 :鍵盤 /4 鍵以上 GamePad

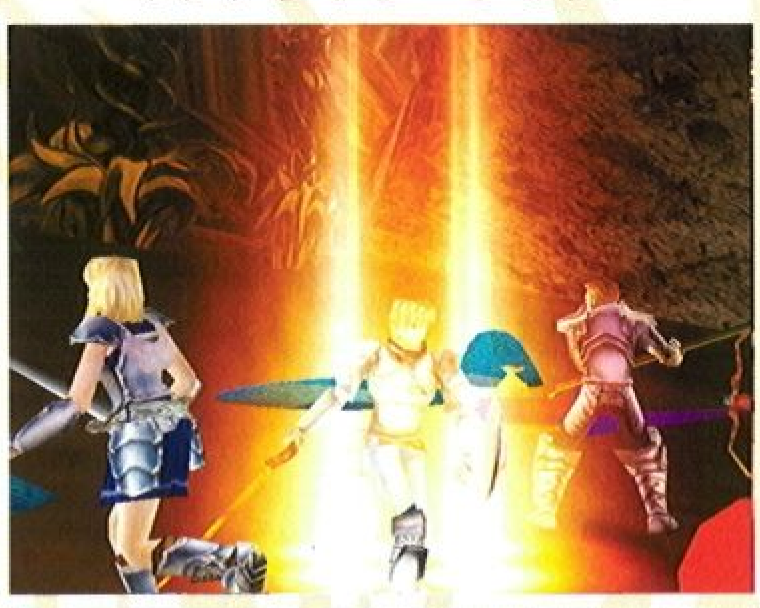


神月紀事

震撼上市！！

鐵騎橫亙大地　神月傳奇將起！










戰國時代天下動盪不安

人心惶惶、戰亂紛起

卻也機會無限

貴為一國之君的你

即將逐鹿中原

一統江山

兩千五百年前的戰火即將壯闊重現




ALEX
過關時數
150小時
軒轅劍參外傳
天之痕
上集
大雁嶺
黑山鎮
森林軍營
雷夏澤
龐家溝
月河河洞
月河村
伏魔山
龍舟
河畔祕屋
大梁城

【伏魔山】



陳靖仇隨師父陳輔來到伏魔山，找尋能夠讓他完成復國大業之上古神器「崑崙古鏡」，師父同時還要藉機試試他修練「鬼谷道術」的成果。師父一直要他研習這項道術，但靖仇卻向來不甚用心，師父此番揚言，今日若是連山下的妖物也敵不過，往後就莫以師徒相稱了。師父說完話即以輕功躍上山頂，靖仇則單獨於樹林中挑戰妖物。



一路殺至山頂才追上師父，但遭訓斥一頓。靖仇表明不願承擔復興陳國之重責大任，因而惹來師父更加嚴厲的怒責。據師父所言，陳國遭北虜所滅已迄二十餘載，靖仇的父親也是為了復國大計而壯烈犧牲，未來復國之望，則全繫於靖仇一身。





師父指出，十六年前，隋虜大將楊素四處搜捕陳國後裔時，師父為了拯救靖仇而犧牲了自己唯一的孫兒，靖仇因感師父大恩而未再出言忤逆，但日後倘再有悖言逆辭，師父則警告要與之永遠斷絕關係。

師徒二人上得山頂，忽見「天狗蝕日」奇景，師父稱帶有尾巴的紅色星星乃妖星現世，正是應驗天下不安而隋家將亡，且陳國勢必再興的徵兆。當靖仇趨





近饕之窟洞口時，師父不僅喚住他，且溫言解釋何以色厲內荏對待之因。只是，年紀尚輕即需擔負如此重任，師父也明白對靖仇是很辛苦的。



進入饕之窟以後，師父指洞壁上之物即是「崑崙古鏡」，這是襄助靖仇復國的五樣上古神器之一。根據古書記載，中原自古即有「鐘、劍、斧、壺、塔、琴、鼎、印、鏡、石」十大神器，由古書得知，只要能齊聚十大神器中的「琴、鼎、印、鏡、石」，即能重獲天下。



師父埋頭研究古書時，靖仇趁機問道父親亡故之因。據言，師父與靖仇之父於十六年前號召當時南方遺臣，集結萬餘人軍隊起兵江南，意欲復興靖仇祖國。但消息為北虜之君(隋文帝)聞知，當即遣兵南下，而領兵之人則正是昔年大敗陳國的名將楊素。決戰之日，師父與陳父因不敢輕敵，而使盡所有戰力迎擊，不料楊素卻輕車簡從，只帶了二十騎人馬前來。唯當日擊潰陳國大軍的主將並非楊素，而是他的一名擁有「陰陽妖瞳」之弟子楊拓。

師父與陳父於兵敗後負傷各自逃生，靖仇父母於

半途被搜獲而告壯烈犧牲，至於襁褓中的靖仇之得以躲過災厄，則全賴師父以自己的孫兒暗中調換，方纔僥倖撿回一命。楊素雖於十多年前病故，但楊拓則仍健在，靖仇若不積極研習「鬼谷道術」與之抗衡，則大陳可謂復國無望矣…師父以「靖北虜、復國仇」為他命名，不難想見期許之殷。



須臾，陳輔終於古書中獲知取下「崑崙古鏡」之法，此鏡寒氣甚重，需以炙勁將其森寒之氣化解後，方可拿取。靖仇依言上前取下古鏡的當兒，竟意外釋放出上古魔獸饕餮…陳輔自認並非魔獸對手，催促靖仇趁牠尚未成形前儘速離開。靖仇初時不肯背棄師父而逕自逃命，但遭師父施功逼出洞外…



一個時辰過後，醒轉來的靖仇隔著洞口聆聽師父的囑咐，陳輔暫時用盡元神製造冰絲困住魔獸，再過不久，即會與魔獸一同被冰封於洞窟內。但因師父元神耗盡，至多只能存活不到一年時間，而一旦身亡，則冰絲即會漸失力量，魔獸也將脫困且再度危害人間。於今之計，靖仇須得趕往雷夏澤尋獲師伯公山先生，請他儘速前來搭救並消滅魔獸。陳輔並且囑咐，若是無法救出師父，靖仇也須牢記好生修煉「鬼谷道術」，盡力收集「琴、鼎、印、石」另四樣神器，務必要重建大陳…臨了特別叮嚀，若是遇上那楊拓，切莫與之交手…



靖仇來至山腳下，矢言要找到師伯前來拯救師父脫困。臨行前記起師父曾交予「符鬼之符」，打開後竟跑出可愛的符鬼作伴，就此步下伏魔山。



POINT

符鬼不僅僅是作伴而已，在戰鬥時可下達指令使其參予戰鬥。而在平時，當進入任何新場景時，留意符鬼是否會冒出來亮相，那通常是表示該場景裡埋有隱藏性的物品，利用滑鼠游標多多探索，絕對會有意外的收穫。不過，分屬「金、木、水、火、土」的五隻符鬼只能擇其一。

【月河村】



位於伏魔山北的月河村是通往雷夏澤的必經之途，但唯一通行的橋樑卻暫時封閉三天，只因村內即將於這幾日舉行河神祭。守橋的壯漢指村中有旅店可供歇腿，店主賀老闆是村中長老為人親切，可逕往投宿。待三日後祭典結束時，此橋樑即可自由通行。

據村民表示，每年的河神祭典都要找十五歲的少女獻祭，否則河水會枯竭而無法耕作。至於雷夏澤的情形，在大夫宅邊的穀商張老爹因時常運麥子到外地販售，知道得較為詳細。據張老爹指出，離開村子往北走便是雷夏澤了。又聞前年張老爹的姪女被抽中當成河神的祭品，此去再沒回來過。



屋中婦人陳月也哭訴，女兒於去年被抽中當祭品，丟到河洞獻給河神後即告烏有…村長家位於雜貨店對面，他對於河神祭也



深感無奈，但因官府只在皇帝要東征、蓋皇宮、挖運河時才找百姓要稅、要人，平日的死活倒是不聞不問的…



橋樑前的乞丐請求幫忙到水井打水喝，靖仇到水井前連續打了多次水以後，發現清水也有少許恢復體力的效果。打了十五碗水交給乞丐後，獲贈金創藥。繞至客棧後方的草叢中可找到一件藍格怪衣。



POINT

水井的水量有限制，回頭再打個十次水以後即告枯乾，但會發現150兩金錢。

靖仇進入月旅店表明要投宿，並詢問有無他途可速往雷夏澤。賀老闆指明日村內即將舉辦祭祀河神儀式，村人為表敬意，



都會把橋樑封了。而這一帶的水流湍急，船隻難以行走，若要繞至水淺有渡船之地，也須三、四天時間，不如就在此地等候便是。付過三十兩住宿費以後，店內進來一名同樣是趕路，但被封橋所阻的旅人，賀老闆喚出一名白髮少女帶著靖仇至樓上客房。

白髮少女名喚于小雪，靖仇對她一頭白髮甚感好奇，小雪表示白髮乃是天生，甚為奇特…忽聞樓下傳來小男孩的哭聲，小雪指係雙腿不良於行的弟弟，怕是又摔跤了，於是急忙告退。靖仇趕了一天路也累了，還是先休息一宿吧。

翌日，步下樓時卻不見賀老闆身影，但聞店中旅人提及，村民都已聚集討論「抽籤」之事。步出店外又聞村長嘆道，又





要犧牲一位少女了…進入大夫家中但聞人聲鼎沸，只因大夫的女兒由抽籤而決定必須要當祭品，岳大夫則因捨不得晚年得來的獨生女兒，使勁的央求村人放過…據說當初要抽籤也是岳大夫出的主意，如今怎好自己反悔呢？他的女兒不當祭品，該教哪個人家出個女兒代為犧牲呢？

靖仇總算明白了，此村每年在河神祭都要以抽籤的方式，送出一名無辜女孩獻給河神當成祭品，他決定找其他村人問問有無辦法可挽救。回頭在月旅店門口看到小雪的弟弟小朔傷心的哭泣著…進入店中聞聽賀老闆言道，小雪剛才已自告奮勇去找村長，願意代岳大夫的女兒去當祭品！



小朔跟著進入店內，並自責是昨晚與姊姊鬧彆扭，怪她當初未幫自己醫好雙腿，才使得姊姊難過的去尋死…賀老闆這才嘆道都是錢在作祟，當年那個勢利大夫不肯替小朔治療，而非姊姊不盡力啊！小雪可能聽了傷心，才會想去尋死的…靖仇得知獻祭品給河神的儀式將在明日一早舉行，表示要盡力阻止村中的惡俗。小朔請靖仇救出姊姊時，遭到賀老闆喝止，氣得他走出店外去…



賀老闆並非鐵石心腸，自認收養小雪姊弟這麼多年，而小雪又是如此乖巧體貼，怎會不心疼？但縱使能救出小雪，但村人為了不觸怒河神，還是會選其他女孩當祭品的…靖仇走出店外時，瞧見小朔立於樹林前。靖仇表明要救回小雪的決心後，小朔指出獻祭地點就在月河河洞，沿著他身後的樹林秘道即可到達，靖仇乃一頭鑽進樹林間…







【月河樹林秘道】





抵達月河河畔時，獻祭儀式正在舉行，靖仇出面阻止未果。村長並堅決表示，獻祭是村中自古已然的傳統，若不每年獻上一名少女，一旦河神降怒則全村將會遭受災厄。屆時若是水源斷絕、五穀不繼，教村人何以為生…靖仇雖直指河神完全是妖魔作怪，理該設法消滅，而非每年犧牲一條無辜的生命，唯惜不被村長接受…村長旋即下令，將祭品小雪扔入月河洞內，靖仇已來不及挽救了，當下決定跳入洞中拯救小雪…



POINT 月河河畔左方有一石碑，觸摸後可以恢復所有的生命、靈力和體力。往後的迷宮也會遇上，可多加利用。在跳入月河洞內之前，最好將等級至少提昇到六級以上，因為洞內會有一場硬戰。

【月河河洞】

POINT 在回到月河村之前，可先利用月洞將小雪的等級提昇，如此才好對付村中的戰役。

靖仇跳入洞內喚醒小雪，自忖好歹研習過「鬼谷道術」，應可對付那假扮河神的妖怪的。經過靖仇的剖析，小雪已能接受河神是妖怪的說法，二人正待尋路離去時，果真出現一隻鮫精，當牠一口咬住小雪時，卻因炙熱燙口而不得不放下，靖仇則趁機向牠展開攻擊…鮫精落敗後即告遁走，靖仇對於方纔鮫精的舉動甚感不解，而小雪自己也不甚明瞭。

休息後，靖仇才問道何以自願充當祭品，小雪因感大夫的女兒可憐，設若自己代為犧牲，也許可換得大夫應允醫治小朗的雙腿…姊弟倆的母親早已亡故，而父親又於多年前被官府徵召兵伕，自此不見音信。村民並咸認她的滿頭白髮是不祥象徵，所以才招致全家人不幸，所幸得賀老闆收容才留在月旅店幫傭…二人接著要設法走出洞外。





二人來至出口前(月河河洞-5)，小雪幫靖仇治癒手傷，她這個能力是與生俱有的，但對弟弟的腿疾卻無能為力…靖仇當即教導小雪防禦和治療的道術，並轉贈師父先前贈與的鐵環，小雪就此已能幫忙對付怪物。

【月河村】

回至村中但見屍橫遍野，橋樑前方並傳來呼救聲音，只見鮫精正欲吞噬一名婦人，靖仇乃與小雪聯手對付鮫精，這一回牠似乎更強壯了…



鮫精死後，小雪驚見弟弟小朔和賀老闆皆已罹難，接著出現一群倖存的村民，連聲指責靖仇擅自主張，才導致村民遭此劫難，二人乃遭悲憤至極的村民趕出村子。橋樑上，小雪自責是禍端，經靖仇勸慰後，因感無路可去，遂接受邀約與靖仇一同前往拯救師父陳輔。越過橋樑已進入雷夏澤的地界了。



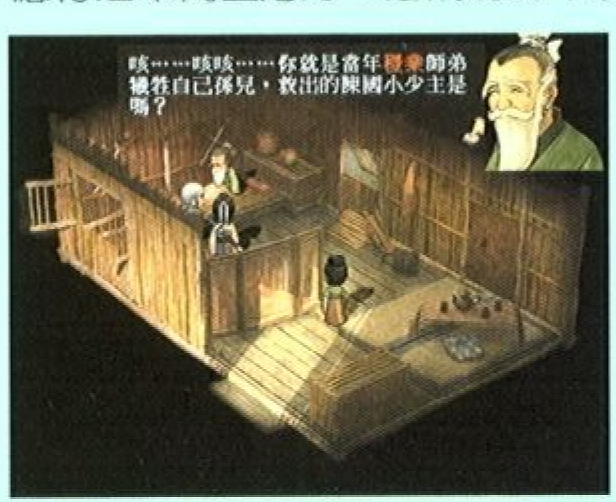


【雷夏澤】

甫一進入雷夏澤，靖仇觸景生情而詩興大發，但旋即想起師父最不喜見他耽溺於詩詞歌賦，因為師父堅信此係導致陳國敗亡之主因。雖然忌憚師父嚴厲的管教，卻仍難掩少年情懷…



籬笆前的小女孩公山夢，正是公山師伯的孫女，依她指點進屋裡向公山夫人表明身份和來意，但聞聽此行不得其時，因師伯早已罹病而自顧不暇…趨近病榻向公山師伯稟明後，師伯指饕餮乃上古妖物，師伯應付起來尚且吃力，遑論功力不及他的師父了。要救師父，唯有將饕餮再封入神鏡之內，但須耗去大量的元神之力，師伯此刻恐難膺重任。公山先生於兩年前遭人重創，至今體內仍留有當時劍氣且難以散盡，他要靖仇尋訪其他高手，倘若天佑陳輔，或可得救脫身。但天底下能制得上古魔獸之人已寥寥可數，該往何處尋訪高人呢？

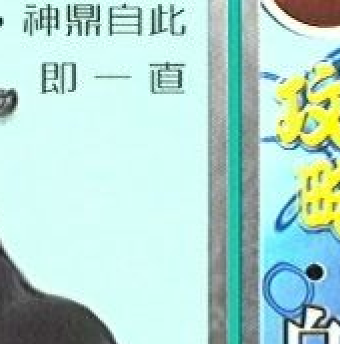


公山夫人顯然知悉有可行之法，但公山師伯顯係有意隱瞞…她將靖仇喚至門旁告以詳情。據稱，公山師伯因同情百姓受暴政迫害，於是協助揭竿起義，不料遭遇官軍鎮壓，自此受了重傷。公山師伯的「鬼谷道術」造詣遠超過師父陳輔，唯所遇對象並非尋常將領，而是朝廷麾下的宇文太師，他乃當今朝廷的國師，實力遠比師伯高超，且隨身配戴一柄黃金劍，素有瞬間擊殺千萬敵人威名。師伯身中宇文太師一劍後，至今體內積累之劍氣仍未驅散。

黃金劍據稱是上古神器之一，若要消除其劍氣，也需借助上古神器的力量，若能尋獲傳說中炎帝煉藥之「神農鼎」，以之煉製藥物給師伯服用，即能順利將劍氣驅盡。師伯之所以不願讓靖仇冒險的主因是，此鼎據說是在宇文太師手上。這是公山夫人先前為解救師伯所查探到的傳聞，後因照顧師伯之故，遂中斷追查。上古神器之一的「神農鼎」在晉亂(五胡亂華)時流失北方，終為鮮卑人(北魏)世代奉為鎮國之寶。爾後高氏篡魏(東魏)時，北魏元家忠臣將之攜往北方，神鼎自此即一直留在北方草原上。



靖仇當即表明要尋獲「神農鼎」的決心，師伯既因義行而受重創，何況唯有治癒師伯方能救得了師父…公山夫人指明，此去



軒轅劍參外傳～天之痕（上）

攻略・白皮書



可往北方尋找原本保管神鼎的鮮卑拓跋部落，以確認神鼎是否果真如傳聞，已為宇文太師所奪。若能尋獲也無須帶回，只需用它煉出藥帖所載之藥，攜回給師伯服用即可。取得師伯母遞交的塞北地圖和神農藥方之後，即刻啓程往北方而行。

屋外的公山夢嚷著要玩猜數字小遊戲，她會從「0~9」的數字中選出四個不重複的數字給靖仇猜，如果所猜的數字中有「一個位置」正確的，她會說「一陽」；如果「數字對，但位置不正確」的，則會說「一陰」。若是「四陽」即表示全都猜中。靖仇猜出「3590」的數字得了個四陽，得到不老之泉水。



POINT 此地的猜數字遊戲，答案會依各個「開始遊戲」的進度之不同而互有差異，玩家可備妥紙筆好好的猜上一猜。



【黑山鎮】



進入鎮內但見全鎮俱是婦女，料想是因皇帝好大喜功，所有壯丁男子都像小雪的父親一樣，被徵去作戰或當苦力吧。靖仇查看塞北地圖得知，由黑山鎮再往東行數日，即可抵達拓跋部落的居住地了。趕了這麼長的路，也該祭祭五臟廟，歇歇腿了。

聽聞婦人提到，附近來了軍隊且到處誅殺小男孩，說是要將鮮血送給什麼郡主養顏美容！莫三娘的兒子被抓了，這才急成失心瘋。一路緊追著母親跑的女孩芸芸指出，當日若是「胡人姊姊」在就好，哥哥也不至於被抓了…鎮上的男人家大都開鑿運河去了，無法保護自己的家園。倒是鎮北的部落幸運，官兵們從不敢捉拿部落裡的小孩，據說是首領極為強悍之故。



鎮北山道入口有賀蘭武和鮮于勇把守，謂部落不願外人打擾，除非有族長許可，否則不准外人擅入。



藥舖裡有位李瞳兒姑娘，因父親性喜收集花木，意在父親生日時致贈於他，所以請靖仇幫忙四處蒐集龍舌蘭、博落迴之根、海檬果、山蛇莓、龍骨木、紫藤葉、延胡索之花、大葉合歡散和菟絲魔子等九樣植物。若是不方便，則只需博落迴之根、山蛇莓、紫藤葉和大葉合歡散四樣也行。



POINT 此時可得量力而為了，靖仇可以選擇「全部收集」或「部份收集」，更可拒絕請求，唯其後續影響若何，則有待續集查證。



柳大娘在屋裡哭訴，之前在月河村少了個女兒，搬到此鎮卻又丟了個兒子。據說有位貌美的胡人女孩曾救出她的兒子，但不久又被抓了…另一間屋裡的阿榮嫂婆媳倆，甚為屋外與狗兒為伴的女孩晴晴抱屈，屋裡的女孩馨馨則吵著要與靖仇玩…靖仇要喊「沒有、五、十、十五、二十」，然後再出「沒有、五、十」，如果加起來正是靖仇所喊的數字就算贏了。靖仇先出一「沒有」；再喊一「沒有」，加起來的數字當然是「沒有」了…輕鬆贏得一支翠玉金釵。



進入飯館點好飯菜，甫一落座即聽聞屋外傳來吵雜聲響。廣場上已聚集一堆人，原來是官兵又來抓小孩而被心急如焚的母親們哀求阻擾…靖仇就近問道一旁的吳老伯，得知這些官軍是京城某位郡主派來的親衛隊，近來常在附近一帶搜括男童，男孩被抓後不外活活處死，再將鮮血獻給郡主，道是養顏美容之聖品！



靖仇聞言忍不住要出手，但被小雪所阻，隨後出現一名高慰官，作勢要砍殺攔阻的婦人，旋即跳出一名胡人女孩，一番冷嘲熱諷，惹得高慰官下令緝拿，但官軍卻立遭胡人女孩擊斃…高慰官毫不畏懼女孩漸漸逼近的殺氣，且當即變身為邪屍骷髏，一擊重創了胡人女孩…靖仇與小雪見狀乃立時攻向邪屍骷髏…



胡人女孩在邪屍骷髏戰死後並不領情，言明不願受隋國人之助，靖仇雖經百般解釋與好言相勸，女孩卻絲毫不為所動。正愁不得要領時，由鎮北部落下來了一批人，為首者想必是首領，名為張烈，餘者為族人元休、獨孤賀和賀蘭明。張烈謝過靖仇方纔救了這位「麻煩姑娘」，因事情經過在山上已看得分明…胡人女孩名喚拓跋玉兒，張烈命獨孤賀與賀蘭明二人將拓跋玉兒帶往治療，又命人就近到飯館吩咐錢老闆備妥上等酒菜，他要好生款待兩位恩人。靖仇見此人盛意拳拳，於是同小雪隨後進入飯館。

張烈因在族中排行第三，族人向來習慣稱呼三郎。席間談及靖仇方纔所使的「鬼谷道術」，張烈表達濃厚的興趣，可惜師父目前尚受困於伏魔山…得知靖仇正在尋找能煉製百藥的「神農鼎」時，張烈表示，妻子所屬的部落正是拓跋部落，妻子名為拓跋月



兒，與「麻煩姑娘」拓跋玉兒是姊妹。

拓跋部落原本位於北方草原上，但於去年間被隋文帝所滅，神鼎乃就此遭劫。張烈當時人在中原，聞聽妻子部落遭逢巨變，當即火速趕回北方，如今殘餘族人由他暫為領導，由於沿途尋找水草地之故，目前方行經此地。根據猜測，神鼎料想已落入朝廷手中，若有急需，他的眾多部屬可代為四處打聽。

未幾，賀蘭明匆匆進入飯館稟告急事，張烈聞後臉色劇變，立即命手下回去戒備…靖仇上前詢問，張烈答稱部落有一緊急狀況。據說在尋找水草地途中，沿路一直有隋軍部隊尾隨，怕是誤信神鼎在部落之中，因而不時施予襲擊。先前好不容易將之殲滅，不料適才探子報稱附近又發現一支可疑部隊。張烈指出，先前的尾隨部隊極為詭異，許多官軍都能變身為妖魔，當初的殲滅戰已造成部落傷亡慘重，因此擔憂可疑部隊又是一群妖魔。

得知妖魔部隊與邪屍骷髏一樣變身後，靖仇表示要一起前往隋軍營寨查探，一來可以「鬼谷道術」協助剷除妖魔，再者也可打探神鼎下落。得張烈應允後，告知敵軍出現於此去東方三里之樹林中，遂與小雪跟隨張烈一同前往。



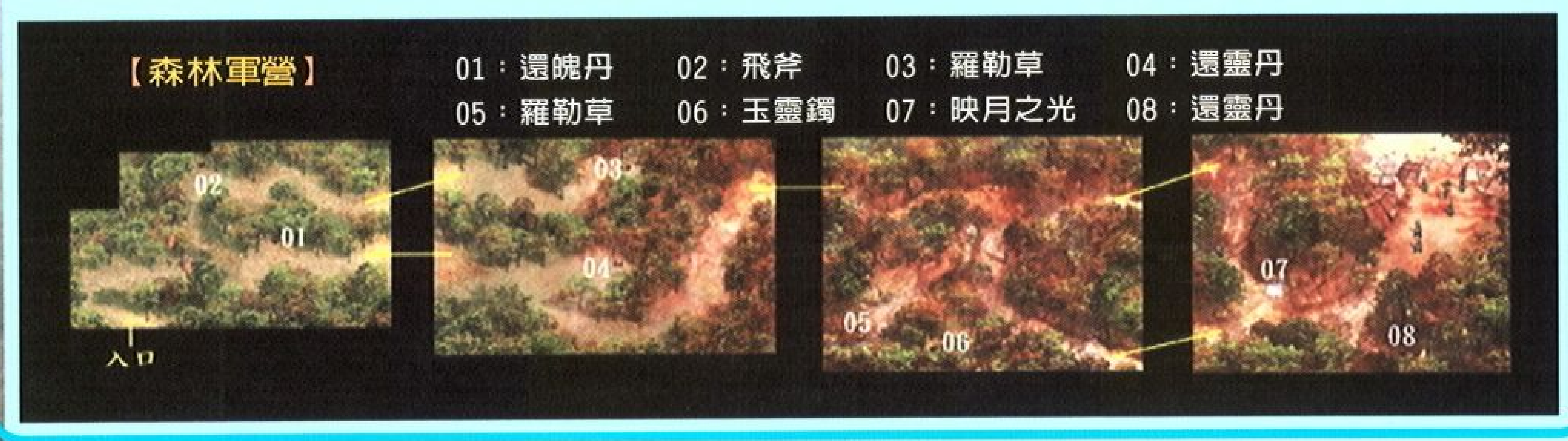


【森林軍營】

隋軍駐兵固守森林入口，三人只好一路殺進林中。到了森林深處見著營寨，果有幾位由黑山鎮被抓來的男孩遭禁錮，靖仇正考慮要出手時，一名司馬慰官質問前往黑山鎮抓小孩的高慰官何以不見返回，忽有士兵稟報高慰官已全軍覆沒，司馬慰官當即下令將幾名男孩殺了，並將鮮血裝妥，火速運回京城的獨孤郡王府獻給小郡主，其餘士兵則隨他前往黑山鎮。



司馬慰官一行走後，靖仇三人立即出面阻止屠殺男孩的行動，打敗二名隊長後，逐一將男孩鬆綁，查看並無其他孩子而正欲離去時，司馬慰官適巧





率眾返抵，當即變身為邪屍骷髏阻攔，戰過一陣後，邪屍骷髏又變身為惡虎魔魅…妖魔伏法之後，眾士兵方作鳥獸散。



【黑山鎮】

劫後餘生的男孩們紛紛重返母親的懷抱，靖仇三人則受到鎮民深摯的感謝。張烈力邀靖仇與小雪前往附近的紮營處，因營寨裡有不少拓跋族人，應該有人知道神鼎下落，可往探詢。靖仇欣然接受邀約，乃與小雪隨同張烈往鎮北的山道登上紮營地。





【大雁嶺】



POINT 營寨右邊第一座帳篷內的右下方有延胡索之根；第二座帳篷內的左下方則有山蛇莓。

帳篷前的族人符殷指月兒夫人與玉兒姑娘都在帳篷內，玉兒的腿傷並無大礙，休息幾日即可痊癒。進入後經由張烈引見，會見了月兒夫人，



接著隨張烈到裡屋見玉兒正在彈奏琵琶。張烈雖極力解釋靖仇與小雪的義行可風，但玉兒卻仍倔強的不為所動…月兒夫人接著進屋打圓場，張烈不得要領乃率先走出帳篷外…



靖仇二人跟著到了廣場，張烈對於這位寶貝小姨子的脾性也莫可奈何。關於打探神鼎之事，目前嶺上似乎無人知曉其下落，靖仇則憶起師伯母曾提過的宇文太師，張烈先前在中原也有耳聞，他勸靖仇暫勿急著找神鼎，且待他派出得力部屬四處打探。當即吩咐賀蘭明通知赫連勃，將族中所有優秀的斥候全聚集到營帳，並請靖仇二人寬心在此住上一陣。



隔日一早，小雪進入靖仇營帳後，靖仇掛心神鼎下落，遂急著找張烈問個明白。張烈謂神鼎已有下落，先前確實落入宇文太師手裡，而且他一直將神鼎私藏在北方涿郡的一座碉堡裡。原本不知此事的皇帝，最近在知悉詳情後大感震怒，並派遣太監前往涿郡命宇文太師交出神鼎。宇文太師被召回東都(洛陽)後，遭到皇帝訓斥，而神鼎則交由太監押送南運。那運鼎部隊的路線已為張烈得悉，他們自涿郡出發後，以船舶沿永濟渠(大運河)南行，看來是想要運送到…張烈言猶未畢，月兒夫人急忙入帳，並謂玉兒已於昨夜留書私自離營，說是前往尋找神鼎…



張烈料想是昨夜探子回報神鼎下落的消息時，被玉兒偷聽到內容所致，他決定要親自找回玉兒。靖仇則感需負部份責任，於是決意要和張烈一起行動。



【蘆家渡】

村民們大嘆日子難捱，因男丁全被抓去當民伕，而婦女則紛紛被挑進宮去…小男孩並指最近有好些姊姊被送上船去，不知要帶往何處？



客棧前的老張抱怨官兵都將船隻徵走，他急著趕路可麻煩了，只因身上盤纏不夠，落得乾著急的份兒。靖仇是否要幫幫老張呢？

POINT

不幫：不能再與老張對話，老張留在原地。

資助一百兩：得紫玉冰晶，老張趕路去也。

資助三百兩：得映霞鋼環，老張趕路去也。



屋裡的杜大娘指此地有寶藏，而機密就在「船到橋頭自然直」這句話。女孩小蘭想要一雙皮靴，但母親杜大娘沒錢買給她。在「船到橋頭」的碼頭停靠船隻前方地上拾獲紙條：「石中隱玉別有心」；碼頭石梯旁的巨石另有紙條：「可遮陽避雨之物」；到雜貨商楊老闆的巨傘下也有紙條：「五缶之中藏機巧」。終於在碼頭邊的五只瓦罐裡發現有東西，找到地穩根。





到碼頭邊的船隻前詢問官軍可否渡船，但遭來一頓官腔，並謂所有的船隻皆已被韓公公包下，專用來運送獻給皇帝的美女。三人聞言躲至一旁商量，小雪猜想玉兒該不會已遭官軍抓去，準備獻給皇帝當後宮嬪妃吧！張烈推測以玉兒的脾性而言，更可能是路途中聞知此事，而將計就計故意被抓，以混入敵營探聽神鼎的下落…靖仇表示，不如設法登上船隻尋找。

回頭再找船隻前的官軍時，後頭負責押解女孩的官軍又有了斬獲，韓公公也隨後趕返，催促將女孩帶往船艙後，嚷著要回船上休息。他交代官軍留意，若是再有押解美女或青銅的部隊前來，先且放行上船，不需另行稟告…這可給了靖仇一個靈感，大可冒充押解美女的官軍混上船去，但得先弄一套女孩的衣裳來。張烈負責官軍軍服，小雪是不需打扮了，但靖仇要扮成「漂亮的美眉」則需胭脂、衣裳和簪子，立時分頭行事，並約好事成後於客棧碰頭。



在碼頭左方的地上有一明顯的胭脂。杜大娘的女兒小蘭撿到一支簪子，向雜貨商錢老闆買了一雙皮靴送給她，順利換得烏蠻簪子。屋裡殷婆婆的孫女已不在了，原本要送她的一套衣裳也用不著，同樣向錢老闆購得手鐲和鐵戒指，再和殷婆婆換得細絲綢。



到客棧找張烈時，他的軍服早已到手，接著要勞煩小雪幫靖仇梳裝打扮成「陳姑娘」…小雪趁機問道，何以玉兒如此痛恨他們？張烈解釋並非衝著二人而來，但凡隋國的人，玉兒向來是深惡痛絕的。起因是發生在去年的「塞外事件」，因當今皇帝好大喜功，每年依例都會做些勞民傷財的事情，去年到北方要出長城欣賞塞外風光，結果為突厥可汗獲悉，發動突襲將之圍困於塞外，後得隋國大軍趕來救駕，皇帝方得脫困。

皇帝事後為顧及顏面，亟思掩飾彌補之策，吩咐部屬於南返之前，找個附近的遊牧部落大肆屠殺，當成是北行大勝北方異族的輝煌戰果，茲以風光凱旋。當時屠殺的對象，正是玉兒所屬的拓跋部落，她的父母親人皆於屠殺中亡故，是以對隋國人抱有仇恨心理…換裝後，「陳姑娘」和小雪即由假扮官軍的張烈一路押送到碼頭混充上船，官軍交代將美女關入第二艙房後，「陳姑娘」猶不忘「驚聲尖叫」幾聲…



運　輸船



船舷的瓦罐裡有靈界指標；艙房中則另有羅勒草、鳳尾草液、還魂丹和金象晶礦。



上得甲板，張烈依計要將二人送進第二艙房，藉機查看玉兒的下落。進入艙廊時，張烈留守在艙房外，靖仇則進入艙房找尋玉兒。第二艙房內是關了不少女孩，卻獨不見玉兒的蹤影…張烈了解她主要目的是要找回神鼎，只需找到運鼎船隻，應不難找到玉兒。



先前聞聽官軍提及，負責本船的太監除了要他們在鎮上強擄少女外，並四處搜括銅器，雖不明其用途，但可往存放青銅的底艙調查。順利進入底艙盡頭的艙房時，但見滿是成塊的青銅和零雜的銅器，正狐疑間，韓公公已率著官軍魚貫追來，身份既被識破，那就正大光明的打一場吧！

打敗兩名官軍後，韓公公大喊有刺客，接著又出



現兩名隋軍隊長…張烈決定要奪船，並立刻啓航，靖仇與小雪只好應和而一同殺將出去。殺至甲板再遇三名隊長，成功奪船後，



張烈原催促儘速開船，但靖仇則主張啓航前要救出被關在艙房中的女孩…到第二艙房救出所有的女孩再回至甲板時，韓公公已然搬來大批救兵，打敗四名隋軍隊長後，張烈逼向韓公公詢問神鼎之事，得悉皇帝要到江南巡行，宇文太師獻給皇帝的神鼎，如今已向南運往龍舟了。至於底艙的青銅，那是負責運鼎的總監張公公所吩咐，委實不詳底蘊。

言畢，韓公公遭張烈一刀殺了，靖仇原想阻止但為時晚矣…張烈表示，若不殺他，他日再去將辛苦救出的女孩全都抓回，則真不知究竟是救了誰？靖仇當即領教了張烈一番對於「仁慈」的開示…



大　梁城



船抵大梁港口時，一旁正停泊著龍舟，此刻把守嚴厲，難以越雷池一步。碼頭邊的小元提醒說，城內有三名小孩很厲害，大部份的大人都被他們考倒了。



城內的景況幾乎是百業蕭條，只因龍舟停泊在此，大凡鍛鐵鑄劍之類的行業，一概勒令歇業…據說皇帝因見縴船美女在烈日下揮汗如雨而於心不忍，便下旨龍舟暫泊大梁，待運河沿岸廣植柳樹之後再出發。又聞，百姓只要種植一株柳樹，即可領取一疋絹帛。



客棧老闆的女兒陳湘茵在樓上指稱，有次下大雨時路經田埂，突然有道閃電劈中她的愛貓，之後就變為化石了。她雖喜歡貓石像，但總希望有朝一日能讓貓兒復活。



街道上有三名小孩，分別是小三、小四和小六，要靖仇猜猜他們哪一位是王家的小孩，但「張家的會說真話；王家的會說假話」，靖仇趕在頭昏之前回答「小四」，果然一

言中的而獲贈神祕果。

聽聞轉角的徐老頭言道，皇帝新近得到一只傳言中的神鼎，要當成龍舟的鎮舟之寶，昨日神鼎已送至龍舟了…張烈聞言指稱，既然神鼎已上了龍舟，而城內又迄無玉兒的消息，或可設法潛入龍舟才是。



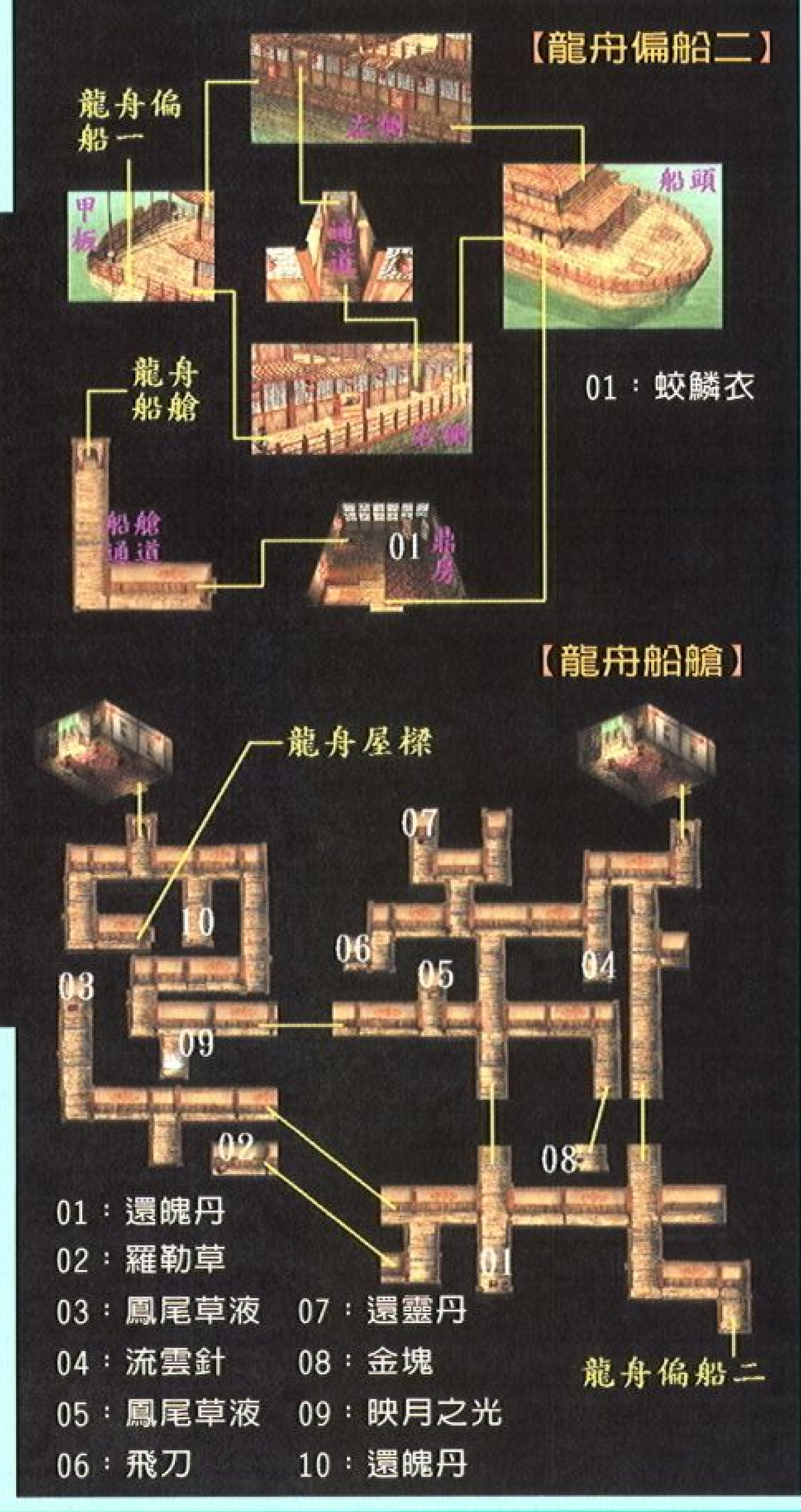
回頭趕抵碼頭時，看守龍舟的官軍已開始走動，三人魚貫避過官軍耳目，快速的趁隙溜上龍舟大隊，張烈主張要先找到神鼎，相信玉兒是以神鼎為目標的，如若屆時仍不見玉兒蹤影，只好另行打算。



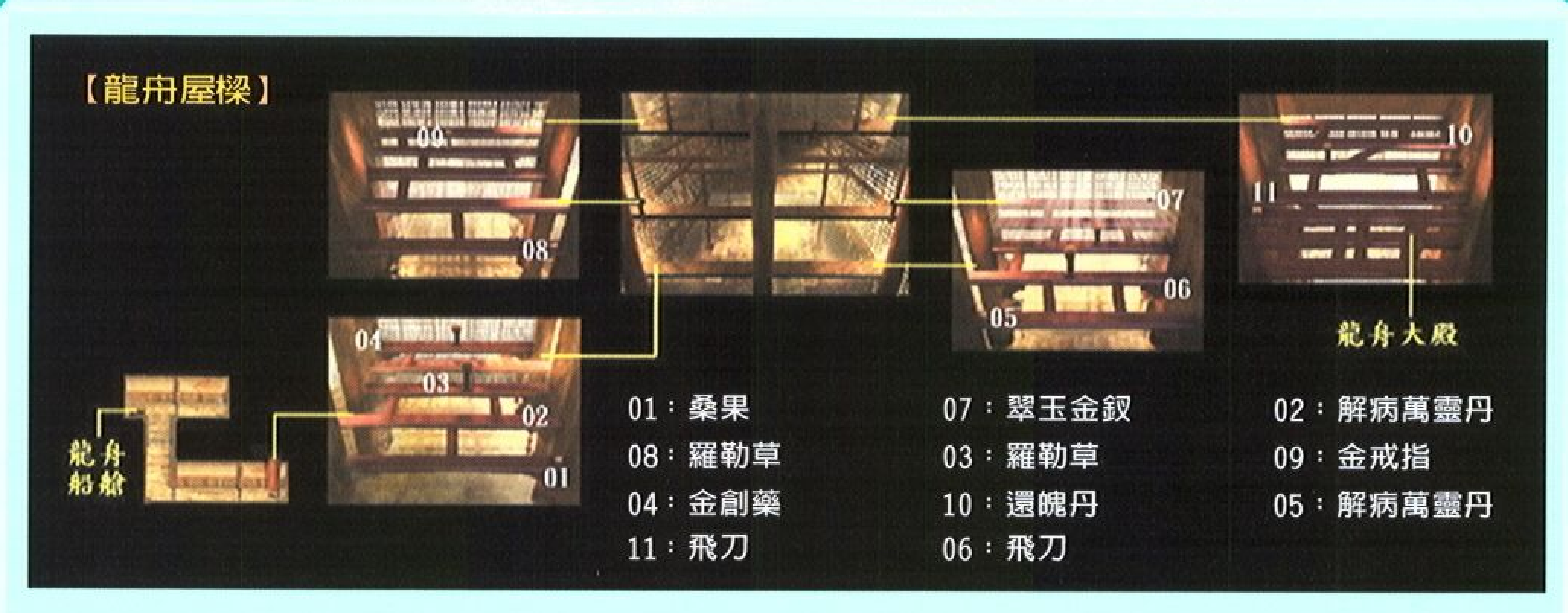
POINT 由港口登上龍舟大隊，或是於龍舟偏船中行進時，若是不幸被定點巡視的官軍瞧見行蹤的話，雖不致有立即的危險，但會立時回到港口再重新來過。







抵達鼎房時，驚見房中擺置慕名已久的「神農鼎」，趨前觀看後卻發現神鼎甚新，小雪觸摸之際，更導致神鼎崩垮，原來是假鼎…循聲而來的太監也證實此說，因真的神鼎在運河轉運途中已遭一隊響馬劫走，對方首領身材十分高大，騎乘一匹黃驃馬，手持兩把宣花

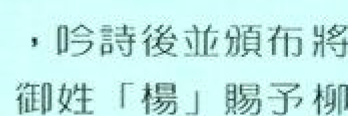


巨斧…由於擔憂皇帝知悉詳情而降罪，總管太監乃吩咐沿途搜括民間青銅，並趕在抵達大梁之前鑄此假鼎冒充，唯當時在場的宇文太師卻未揭穿…



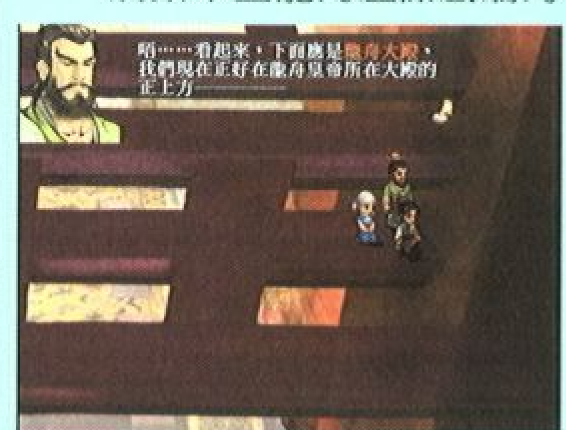


張烈原欲依樣葫蘆殺了太監，但為靖仇所阻，那就讓靖仇瞧瞧婦人之仁的後果吧…太監前腳一離開鼎房即扯開公鴨嗓子大喊有刺客，靖仇又上了一課…張烈將鼎房門由內封死，再由室內通道搜往另一艘偏船。



由柱子爬上龍舟屋樑時，小雪見底下走動之宮女酷似玉兒，且端著盤子不知上哪去。張烈因感身在敵船上，有了萬一恐不易脫身，姑且先在屋樑上暗暗尾隨觀察。

沿路來至龍舟屋樑底端時，已然置身在龍舟大殿的上方，殿中著黃袍者正是皇帝楊廣。隋煬帝此刻正沈溺於歌舞昇平，殿中尚有宇文述、虞世基等大臣，楊廣並隨即宣示，因河堤垂柳已成，龍舟預備明日啓航直奔江南。



張烈因不見那宮女，所以踱至一旁繼續查看。靖仇跟上後，張烈嘆道楊廣應是十足有能又極聰明之人，但聰明反被聰明誤，滿朝盡是阿諛奉承之流，天下豈能不日益不堪。靖仇問及宇文述是否即是宇文太師？張烈雖未曾得見宇文太師，唯殿中的宇文述實與他心中「以一敵萬」的豪傑英雄印象相去太甚…回頭再找小雪時，她正沈迷於殿中熱鬧的景況，隋煬帝一時興起，吟詩後並頒布將御姓「楊」賜予柳樹，此後柳樹一律改稱「楊柳」，以表與天子同宗…看他們君臣玩得高興，一時倒將那宮女丟失了，張烈在另一頭也無所獲。小雪接著過來說道，那宮女又出現了，且已端著酒盤進入龍舟大殿，三人乃一同再往角落觀察…





那宮女進殿奏請皇帝更添新酒，楊廣見她美貌驚若天人，遂欣然慨允。宮女上得金鑾後，竟由腰間抽出兵器，並手刃殿中官軍無數…此宮女正乃拓跋玉兒，眼看大仇即將得報，不意竟被突然現身的宇文太師所攔阻。宇文太師顯然不是先前殿中的宇文述，以玉兒的武功如何能敵？正當危急之際，殿內卻頓時為「鬼谷道術」所製造出的煙霧所籠罩，靖仇趁此良機躍





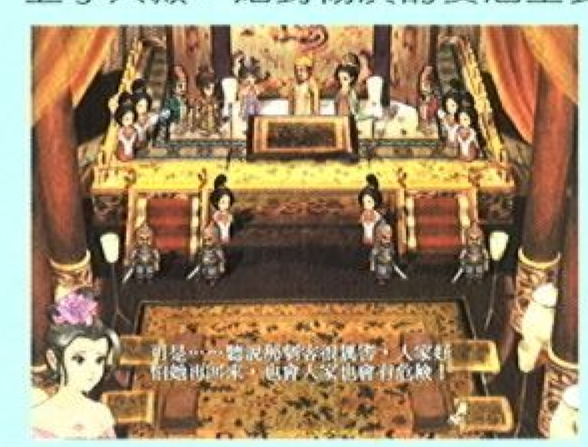


入殿中，並將拓跋玉兒適時救離開大殿，宇文太師則恐其中有詐，故留守皇帝身邊護駕，此時並傳出龍舟走水了…

逃至龍舟甲板時，靖仇指係張烈請他製造煙霧伺機救人，自己則往龍舟四處放火鑿洞以聲東擊西。靖仇見龍舟上官軍甚衆，提議要由船首跳水再游至岸上，但玉兒卻抵死不從…靖仇先讓小雪跳水逃生後，回頭再急勸玉兒如法泡製…直到時機不再時，玉兒才坦承不諳泳技…眼看追兵已至跟前，而靖仇也中了一箭之後，玉兒方纔咬緊牙根由船首一躍而下，靖仇也才得以及時脫身…



楊廣在龍舟大殿獲悉刺客跳水逃走後，至表震怒，當即下旨派遣大軍搜捕，並將緝拿刺客歸案的重任責成宇文太師務須完成…此時，那位傳言中的郡主獨孤寧珂也上了大殿，她對楊廣的安危至表關切，並表示要隨宇文太師前往緝拿刺客。楊廣初時不肯應允，但小郡主的哭功卻也著實了得，於是如願的「奉旨」將自己的生命安危交託予宇文太師…





【河畔破屋】



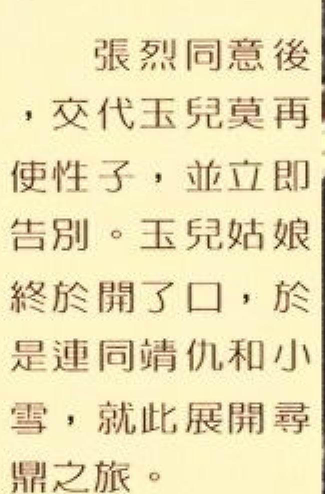
靖仇醒轉之前，小雪甚為擔心，只因他手部負有箭傷，又要拖著拓跋玉兒泅水，差點連自己也難以游上岸。玉兒確實喝了不少水，以致到目前仍陷入昏迷狀態…張烈指此地係偏遠的廢屋，官軍應不致立即追來。

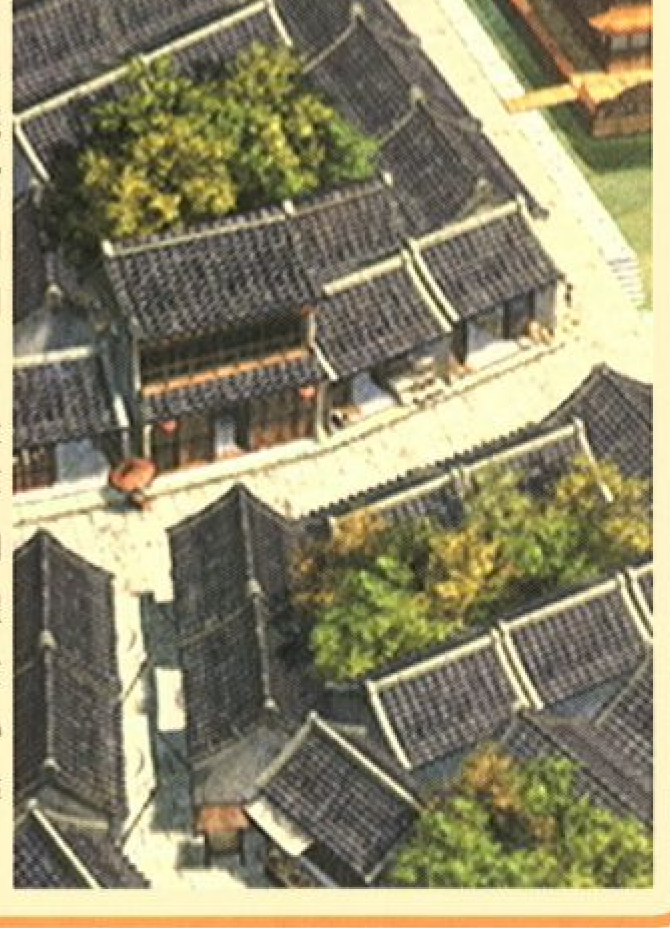


須臾，玉兒醒來時立即遭受姊夫嚴厲的指責，這一回她顯然是受到了教訓。張烈堅決表明要帶她回大雁嶺，至於靖仇與小雪，則仍要繼續追索被盜匪劫走的神鼎，待煉製藥物完成時，必當設法運往北方交還給張烈。不料玉兒聞聽之後，臨時又轉了性，並謂如此重要的部落神鼎，豈可交由隋人負責找尋，當即決心要跟著監視靖仇行動…

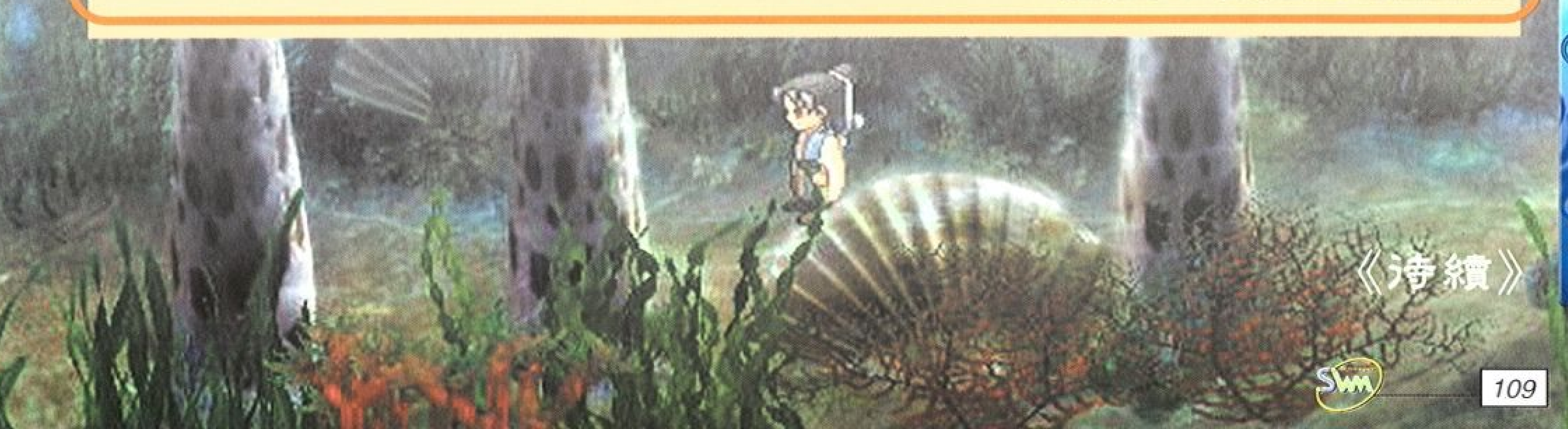


張烈因離開部落的時間已遠超過預期，此時若不再返回，唯恐滋生事故，是以不能再陪同靖仇。靖仇則表示，既然不為拓跋姑娘所信任，乾脆就讓她一同協尋神鼎又有何妨？屆時還能由她負責攜回神鼎，況且玉兒既有功夫底子，為人又極富正義感，有她同行諒可更加順利。

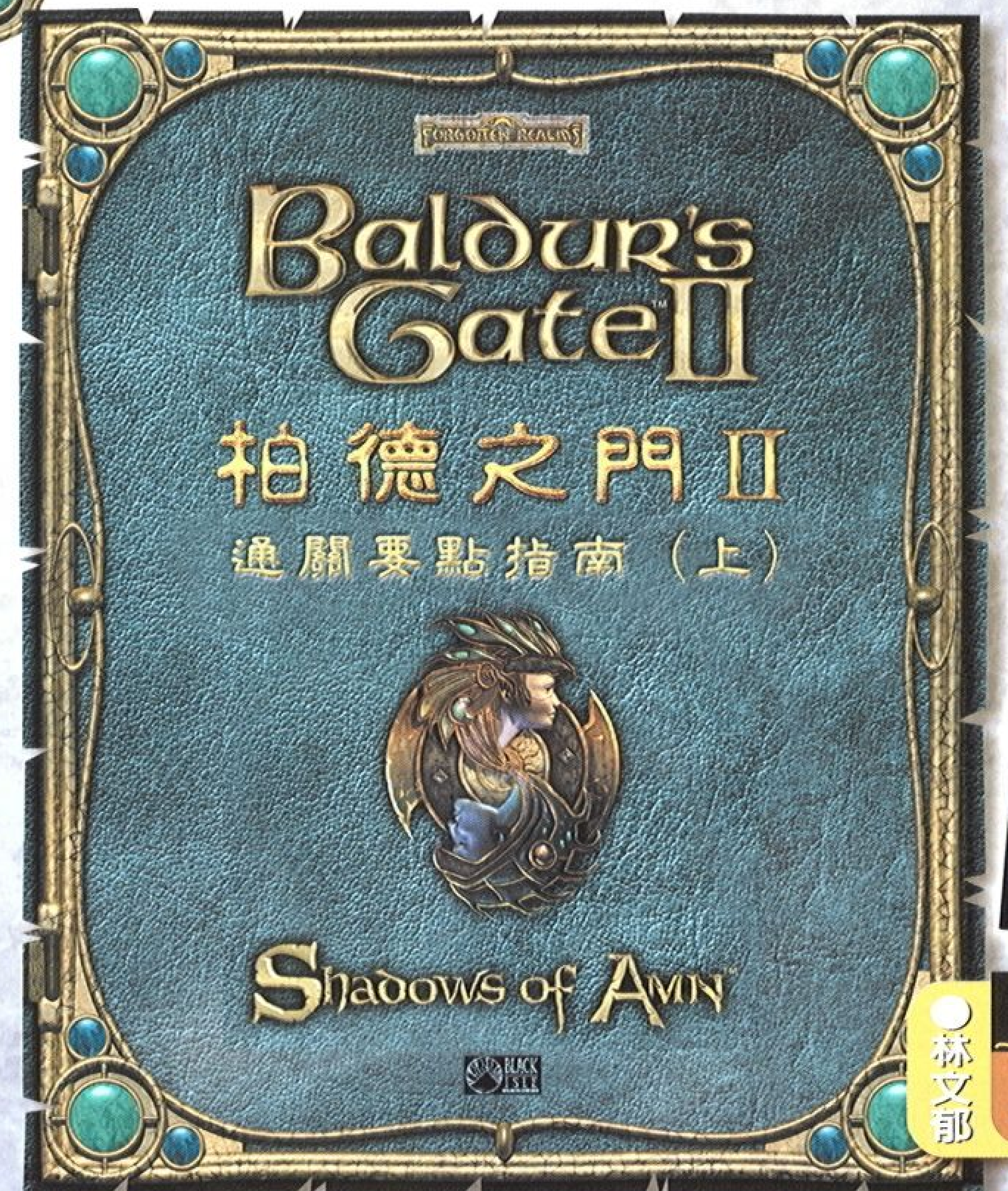




張烈同意後，交代玉兒莫再使性子，並立即告別。玉兒姑娘終於開了口，於是連同靖仇和小雪，就此展開尋鼎之旅。



《待續》



◆作者序：

「柏德之門II」是一款相當龐大的RPG，除了主線劇情之外，支線劇情也是不在少數。而因為篇幅的關係，筆者只針對主線任務進行解析，同時也略去了劇情的描寫，這種寫法雖然簡單，但應該仍然可以幫助玩家進行這款一級棒的RPG。



林文郁

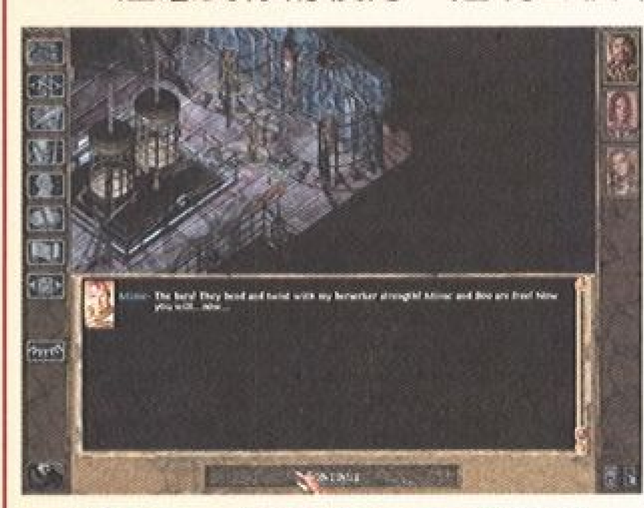


第1章

Irenicus Dungeon Level 1

A1：一開始，你就身處在一個單人牢籠中，並在某個神秘人物一再的魔法攻擊下，你終於不支昏厥了過去。醒來的時候，只見青梅竹馬的Imoen正焦急的喚醒你，並且加入你的隊伍。現在，你唯一要做的，就是逃離這個區域。

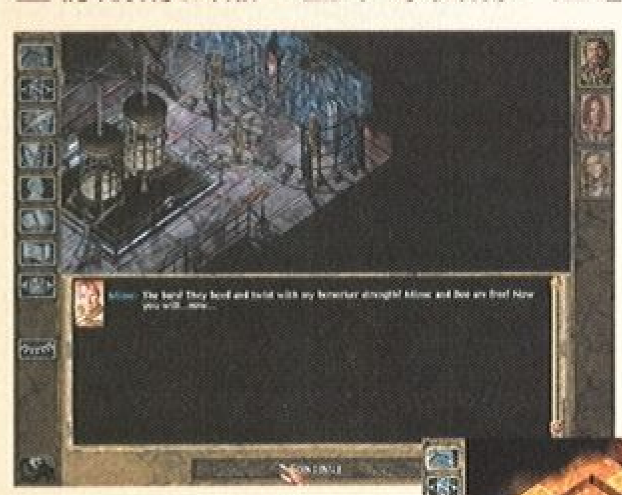
注意到你的後方，還有二個單人牢籠，分別關著Minsc和Jaheira，你不妨先去將他們放出來，並讓他們加入隊伍之中。想要將Minsc放出來並不難，只要在與他的對話中設法激怒他，他自然會發了瘋似的破牢而出；至於Jaheira嘛，則必須取得A2的鑰匙。


▲激怒Minsc好讓他自行掙脫牢籠



A2：這個房間中藏有解放Jaheira的鑰匙，以及一

些初期的武器、盔甲等裝備。注意牆上的壁畫後面藏有治療藥水，但是這裡有陷阱，所以記得讓Imoen解除陷阱並開鎖 。



▼這個房間中央的能源發射器開關就在這個角落

▲這個房間有不少初期的裝備，壁畫後面也有回復藥水



A3：這個房間的中央有一個能源發射器，會不斷的放出閃電，而且角落也會不斷地有敵人出現，你必須在右邊牆角(有二具屍體的那個地方)找到開關關掉之後才能停止閃電的攻擊，而敵人也就不會持續出現了。

▲在你關掉能源發射器之前，敵人會源源不絕的出現

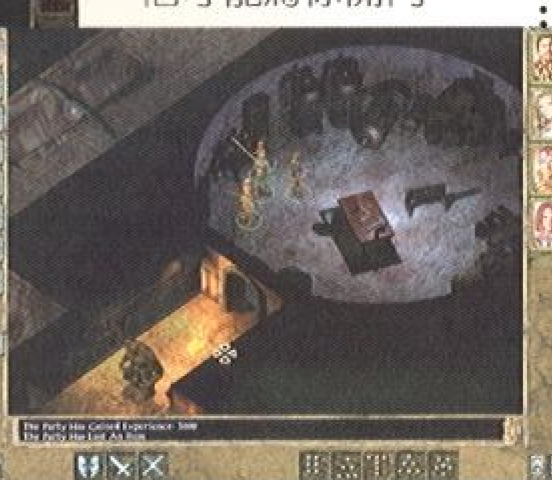
A4：在這個區域，你會遇見一個Genie，他會問你一個問題，你可以選擇回答「Push the button」或是「Not push the button」。如果你選擇前者的話，隨後將會出現一個Ogre Mage攻擊你；而選擇後者的話，出現的將是一些Gibberling，不過打倒前者所獲得的經驗值較多，玩家自行斟酌一下。



▲按或不按，你選哪個？

A5：這裡有一個Golem，他會把你當成他的主人，而當你打蛇隨棍上地要求他打開通往地牢其餘部分的門的時候，他會告訴你，你必須取得「activation stone」，他才能為你開門。

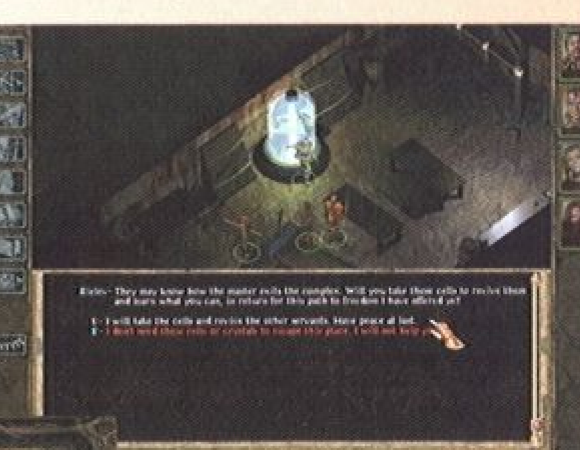




▲這傢伙把你誤認為他的主人了

▶ 你可以看見這龐然大物快跑離開喔！

A6：這個地方有二個Golem，他們並不會主動攻擊你，但是為了以後著想，最好在這個時候將他們一一打倒(當你攻擊其中之一的時候，另一個Golem並不會加入戰局)，以免未來同時遭到二人的攻擊。



A7：這裡有一個非常可憐的傢伙，名叫Rielev，你甚至無法判別他是活的還是死的，因為他只能生存在維生室中。他會要求你關掉維生室的開關，讓他平靜的離開，你如果同意的話，可以獲得一些經驗值。另外在這個房間的桌上，你可以找到「energy cells」、及「activation stone」，帶走它們。

▼這東西是離開這裡不可或缺的物品

▲可憐的傢伙，安息吧！

A8：你可以在這個房間中的某個箱子中找到一個+1的釘頭錘，這是到目前為止唯一可得到的魔法武器，不過請記得，這些箱子也藏著陷阱，所以讓Imoen表現一下。另外運用你剛剛在A7找到的「energy cells」，可以啓動4個維生室，聽聽裡面的突變生物所述說的故事。



▲這個地牢中的鎖頭、陷阱不少，所以好好利用Imoen的能力

A9：這裡有一群侏儒，其中約有一半具有遠程攻擊能力，小心應付。將他們解決掉之後，別忘了搜括他們身上的裝備，另外，這裡有一個「acorns」，也要確實地拿到手。

▼小心陷阱



▲這圖書館裡有著不少敵人

A10：這裡有一個受到光罩保護的Cambion，你無法傷害到他，唯一的辦法是轉動房間中央的開關「二次」，就可以將Cambion身外的光罩關掉。



◀轉動中央的開關二次，可以關掉右方敵人身上的防護罩

A11：這個房間中有一個Otyugh，將他打倒，並且帶走「Wand of Frost Key」，你在下一關中會用得上的。



▼在這地牢真的有如此豪華的房間？

▲同心協力K死這醜八怪

A12：這裡也有一些陷阱，櫃子裡有一個「Air elemental statue」，這是開啓A15門的鑰匙。此外，你還可以找到一把「Wand of Lightning Key」。

A13：你會在這裡見到3個Dryad，她們會要求你將「acorns」帶給「Windspear Hill」南端的妖精皇后。

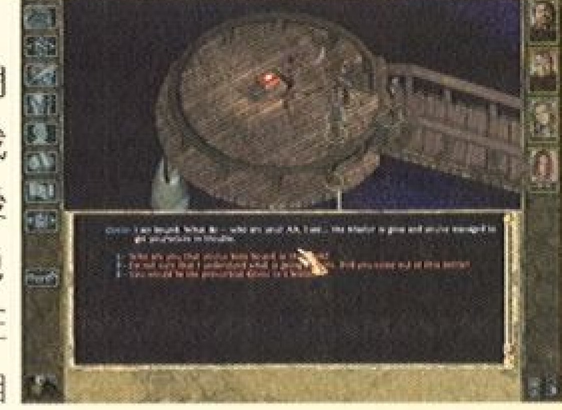


▲你能拒絕三位充滿魅力的美女要求嗎？

A14：這個房間大概是安姆大陸上陷阱密度最高的地方了，小小一個房間，居然有5、6個陷阱，包括一進門就可以發現的3個陷阱。在這裡，你可以找到「portal key」。

▲可怕的陷阱

A15：進到這個門後，你可以在左上角找到一個神燈，摩擦之後將出現一個Genie，他會要求你為他帶來真正的精靈神燈好釋放他自己，報酬則是一把不錯的劍，至於真正的精靈神燈就在A13的精靈身上，你可以順利地向她們索取到手。



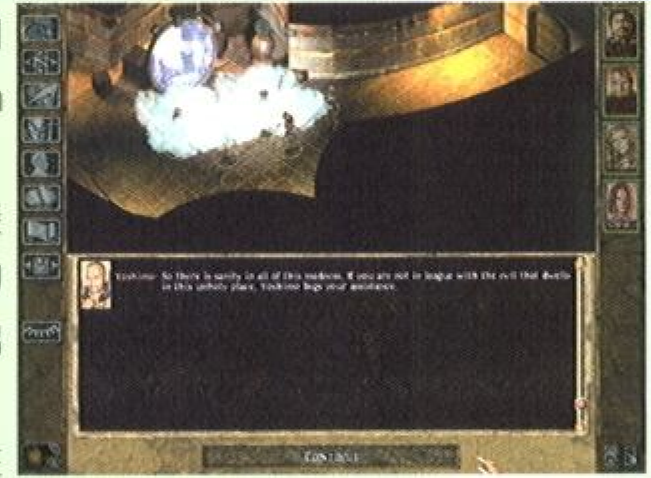
▲居然還有神燈精靈？

A16：通往「Irenicus Dungeon Level 2」

A17：通往「Irenicus Dungeon Level 2」

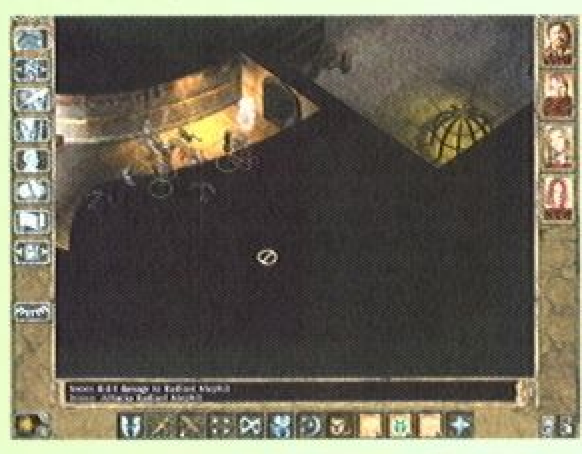
Irenicus Dungeon Level 2

B1：當你一進入這個房間時，就會遇上Yoshimo，他會要求加入你，玩家可以自行決定是否接受他。不過如果拒絕的話，他還會在第二章中出現。



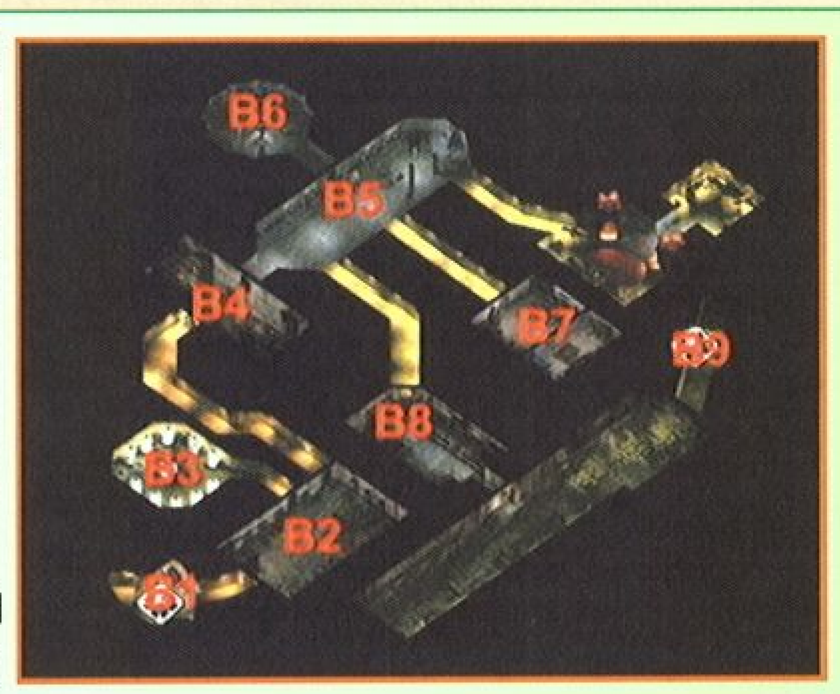
▲一抵達第二層就遇上了Yoshiom

B2：當你一打開通往這個房間的門時，就會遭到各種Mephit的攻擊，別費力反擊，因為在房間右側有4個產生器，你必須先消滅這4個產生器中的敵人，才可能清除整個房間中的敵人。



▲Mephit相當難纏，更糟糕的是，它們會不斷的產生

另外，仔細搜索房間中的箱子及櫃子，你可以找到另3把鑰匙－「Wand of Cloudkill Key」、「Wand of Fire Key」、及「Wand of Summoning Key」，這樣子你應該就有6把鑰匙中的5把了。在你走出這個房間時，你會由Jaheira的口中得知Khalid去世時的狀況，注意這時你如果說出任何批評Khalid的話語，Jaheira便會離開。



B3：你會在這裡遇上一個複製人及一名刺客，將二人打倒，並且搜走複製人所擁有的最後一把「Wand

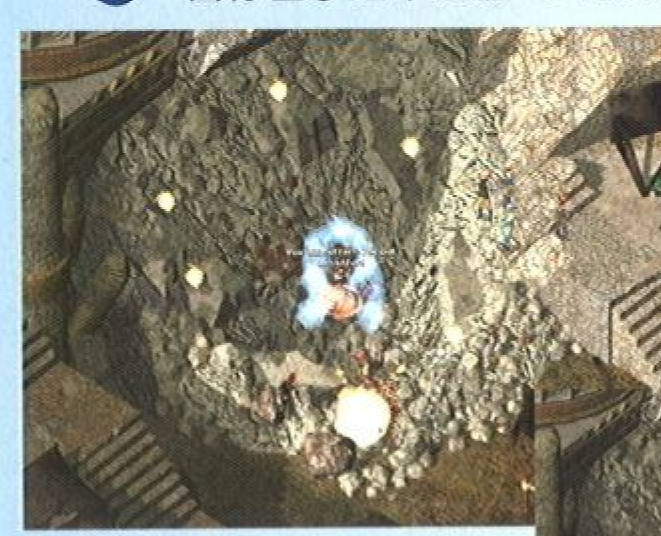
of Missile Key」。

B4：在這狹小通道上有一個蒸氣陷阱，殺傷力不小。

B5：你在走進這個房間時，會見到一個NPC在踏上房間中央的圖像時觸動陷阱身亡，所以別重蹈覆轍。將你之前取得的6把鑰匙交給同一個隊員，讓他走近房間左邊的6根柱子並啓動，就可逐一關閉這些陷阱，還可以獲得6根法杖。另外，在房間尾端的塑像中藏有一個+1的戒指，別漏了。



▲別忘了由複製人身上取得最後一把鑰匙



▲踩上陷阱就是死路一條



B6：這個房間中有一個叫做Ulvary1的弓箭手，速度快，且具有傳送的能力，不容易對付，建議使用「蛛網術」箝制住她的行動，再以弓箭或魔法對付她。



▲這裡將發生三方混戰

B7：這個房間分為二部分，後面的隔間有個叫做Frennedan的人請你幫忙將他放出來，鑰匙就在前面的櫃子中(不過這些櫃子有陷阱)。但他其實是妖怪變的，所以放出來後要趕快將他解決掉，並洗劫後面隔間中的箱子(同樣有陷阱)。



▲別以為櫃子就沒有陷阱

B8：這裡有幾個暗殺者會突然由暗處出現，小心保護生命值低的隊員。

B9：出口。

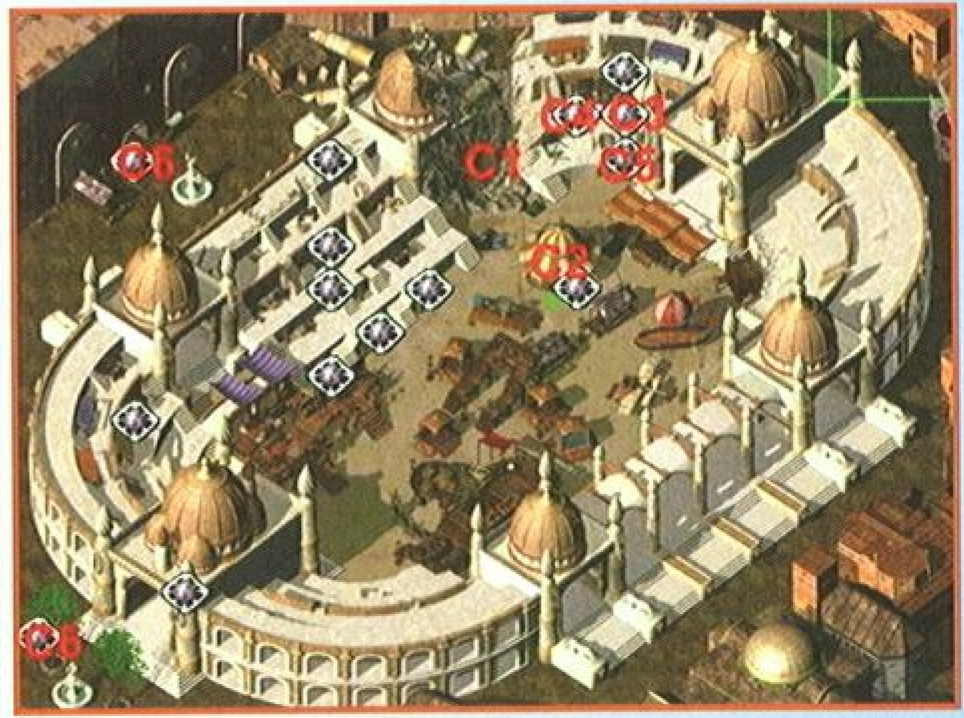
Waukeen's Promenade

C1：當你出了地牢之後，立即就會見到一幕十分血腥的殺戮畫面，殺了人的Irenicus並且威脅Imoen，而當Imoen準備反擊時，一群僧人出現將二人逮捕，因為除非獲得許可，否則在這裡是不准使用魔法的。別擔心Imoen身上的裝備會隨著她被逮捕而消失，這些裝備都會遺留在地上。在這個地區，有許多家商店及攤販，玩家不妨貨比三家。



▲Imoen被捉走了

C2：由外觀應該就看得出來這是一個馬戲團，這裡也是這個地區主要任務發生的地點。首先你必須先與在帳棚外面一個名叫Giran的小男孩說話，原來他的母親被困

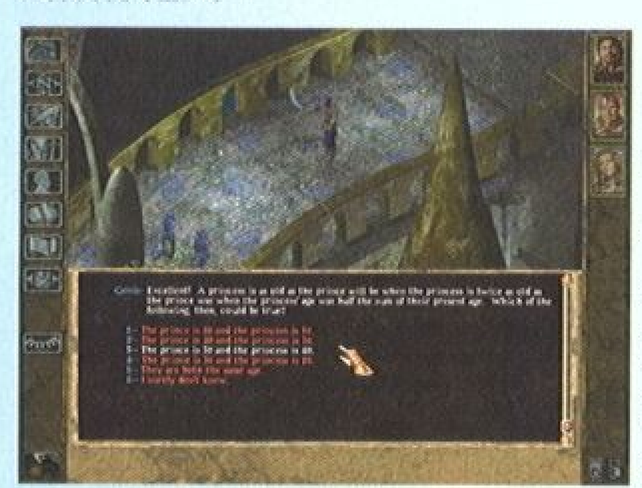




▲小孩，你的媽媽呢？

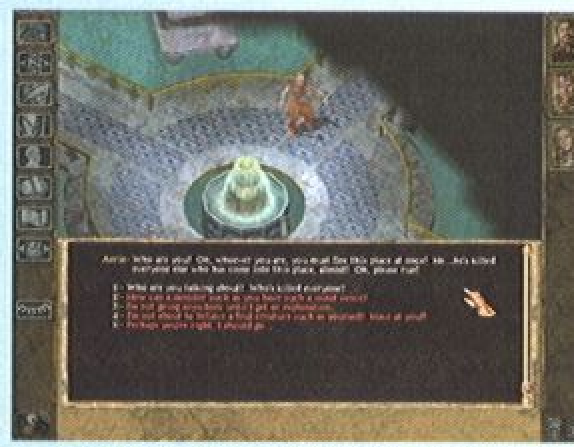


在馬戲團裡了，你也必須說服守在帳棚門口的守衛讓你進入。



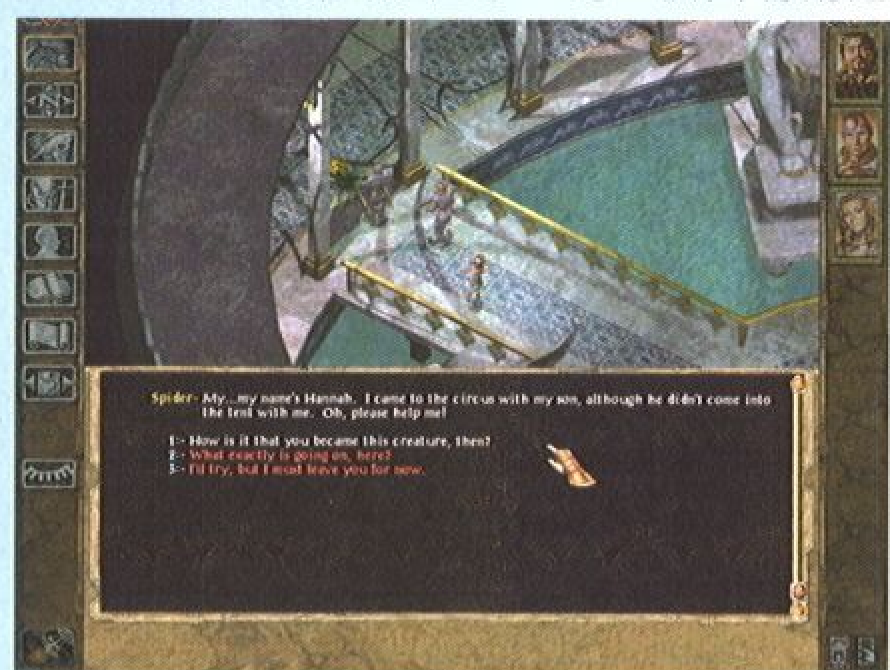
▲天啊！這是啥題目啊？

當你進入帳棚後，將發現這是一圈一圈的建物，首先會遇上一個Genie問你問題，你必須答對才能通過，正確的答案是「The prince is 30 and the princess is 40」。另外由於所有在這裡面的人都受到了魔法的影響，所以正常人看起來就像個怪物，因此別亂砍亂殺。要注意的是，在馬戲團帳棚中有一種怪物－Shadows，必須使用魔法武器才能對它們造成傷害。

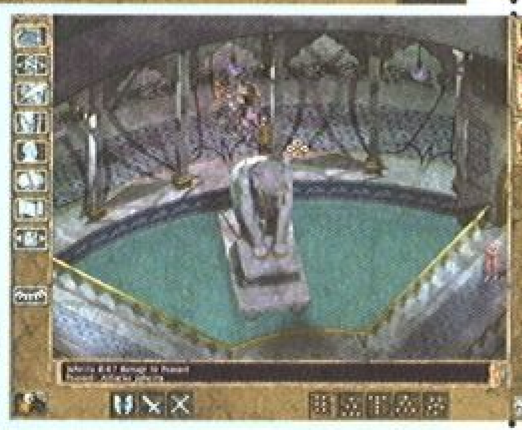


▲你相信嗎？眼前的巨人的本尊可是個漂漂的精靈喔！

在第二內圈有二個人物非常重要，一是一個叫做Aeire的Ogre，你如果能幫她回復成原來的樣子，就可以邀她加入隊伍之中，方法則是打倒北方的一對男女(他們其實是怪物)，並取得一把「Ogre's Sword」來幫Aeire回復原形，之後就可以邀請她加入隊伍了；另一個人物則是

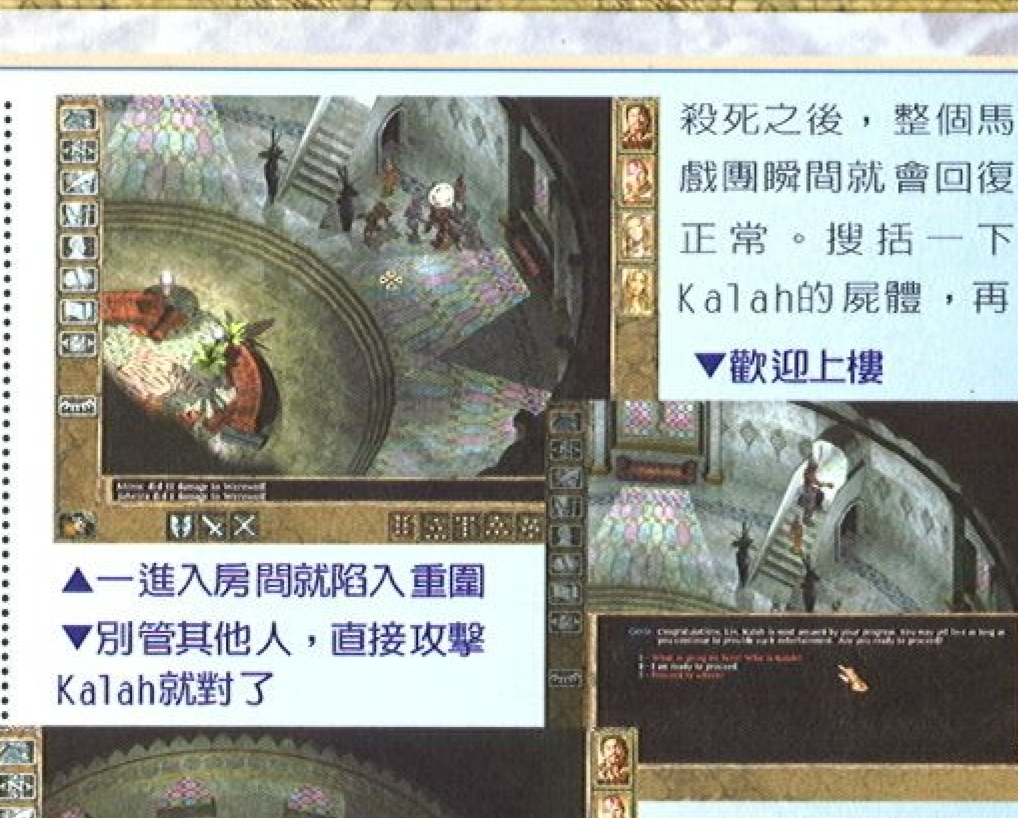


▲別亂砍，這隻巨蜘蛛是馬戲團帳棚外那個小男孩的媽媽



▲解救Aeire的鑰匙就在這二個假人類身上

Giran的媽媽，她現在看起來就像隻大蜘蛛。打倒第三內圈的怪物後，上樓進入最後一個房間，別管其他怪物，集中攻擊Kalah，將他殺死之後，整個馬戲團瞬間就會回復正常。搜括一下Kalah的屍體，再



▲一進入房間就陷入重圍
▼別管其他人，直接攻擊Kalah就對了

▼歡迎上樓

與Giran的媽媽說話，可得經驗值，她也會立即離開。

▼這才是馬戲團的原貌

在你完成帳棚內的任務後，記得向Giran回報，再獲取一些經驗值，如果再向守衛報告這個事件的話，還可以獲得名聲值。

C3：在旅店旁邊的「Den of Seven Vales」，是居民們的另一個聚會場所，在這個地方的二樓，玩家將會遇上5個極強，而且出言不遜的傢伙，其中一個叫Mencar的矮人將會出言挑釁，

▼這個怪物的魔法威力不容輕忽



▲要打這一仗的話，心理可得有些準備才行

玩家如果不想觸發這場戰鬥的話，只要回答他你並不想戰鬥就行了，否則將爆發一場激戰。

如果玩家想要藉此戰獲取一些經驗值及戰利品而開戰的話，要小心其中的Amon，他會以魔法防禦並迷惑你的隊員，相當危險，盡量一開始就以他為目標攻擊。比較好的戰法是儘可能的召喚一些怪物來攻擊敵手，避免直接與敵人作戰，否則玩家的隊員可能會無力招架(除非玩家是以一代的隊伍來應戰)。



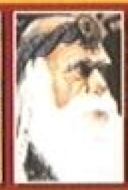
C4：旅店
C5：神殿
C6：離開Waukeen's Promenade。









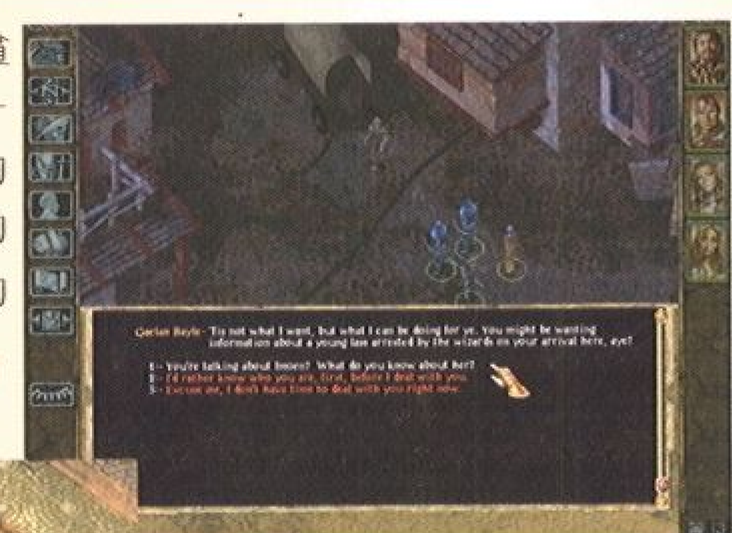






從這裡開始，遊戲就進入了多線劇情，筆者沒辦法針對全部任務作攻略，因此只能以主線(依筆者所進行的路線)，及部分支線來寫作。

The Slums District

A1：在你首次進入貧民區時，會在這裡遇上一個自稱為Gaelan Bayle的人，他擁有關於Imoen的情報，為了探聽Imoen的下落，你只好跟著他回去。而此時的Imoen卻落在神秘的僧侶手中，接受他們的審判。

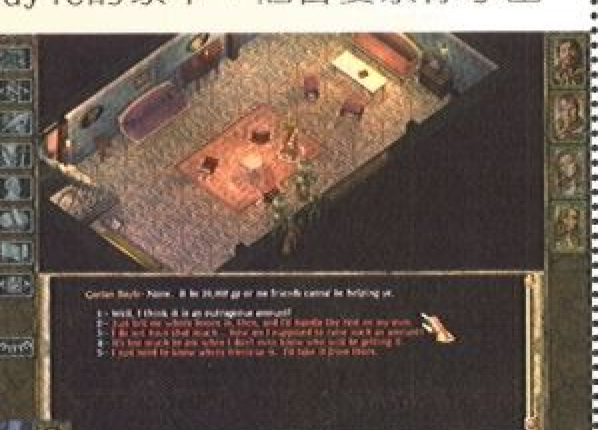


▲這傢伙真的知道Imoen的下落嗎？



▼Imoen被帶到這個奇怪的地方接受審判

A2：在Gaelan Bayle的家中，他會要求你拿出20000元來換取Imoen的情報，不過玩家這時應該是沒有這麼多錢吧！所以玩家在貧民區的最主要任務當然就是努力賺錢。另外，Gaelan Bayle家的二樓也有一個商人，去看看吧！



▲20000？搶劫喔！

▼出了Gaelan Bayle家，又聽到關於Nalia求援的消息

A3：「Copper Coronet」是你在貧民區最主要的探索地點，你可以在這裡找到一些隊員，並且接獲一些賺錢的任務。



A4：神殿

A5：這是解救奴隸任務的第二部分的地點，但是玩家必須由「Copper Coronet」的下水道進入這裡。

A6：這是一個大支線，如果你的主角是一個Wizard，就可能可以在這裡建立你的要塞，但是首先你必須到「Umar Hills」，並且邀請Valygar加入隊伍之中，才能開啓進入此處的大門。至於到達大門的入口則是在這棟建築右下角的房屋。

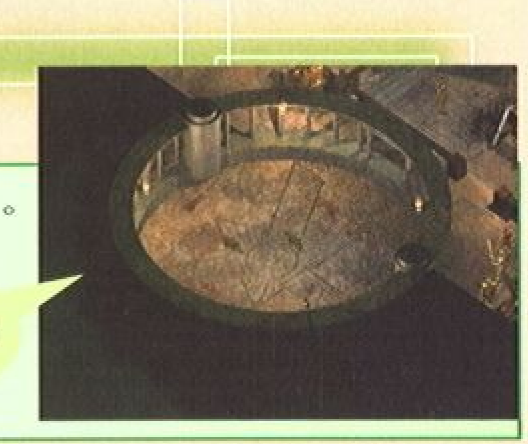
A7：夜市，名思義只在晚上開放，雖然老闆只有一人，不過你仍然可以在這裡找到不錯的物品(贓物)。



▲想買贓物嗎？在晚上到神殿旁邊找他就對了

The Copper Coronet

B1：你可以在這裡找到Korgan，他是個不錯的狂戰士，他會向你建議一個到「墳場區」蒐集各種奇特書籍的任務。另外，在他的身前有幾個混混，你如果願意的話，可以與他們起個衝突，然後到旁邊的小圓形競技場去廝殺一番。

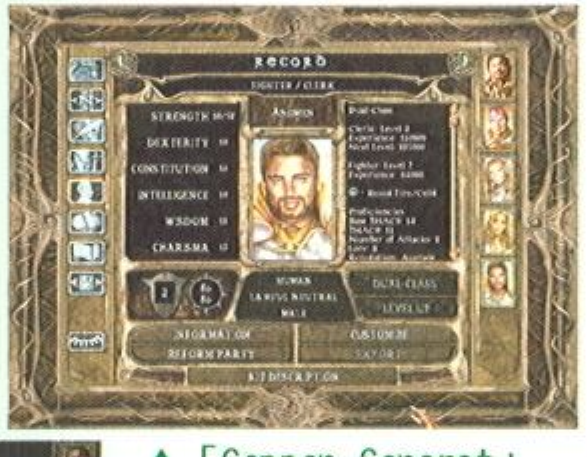


可以在「Copper Coronet」參予鬥狗的賭博喔！

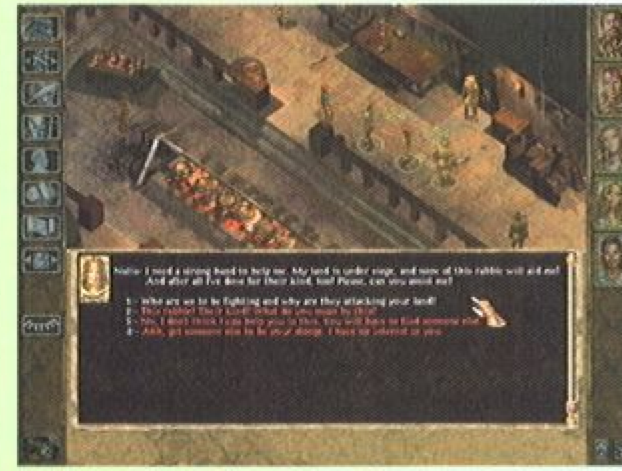
B2：如果你沒有在第一章讓Yoshimo加入隊伍的話，可以在這裡找到他。

B3：Anomen的所在位置。

B4：Nalia的所在位置，她的職業與Imoen相同，是個不錯的替代人選。她也會拜託你一個解救城堡的任務。如果你的主角與筆者一樣是戰士的話，最好接下來，雖然這只是個支線任務，不過筆者還是會在這一章後半段介紹這個任務。


▲「Copper Coronet」這地方有不少夥伴或傭兵



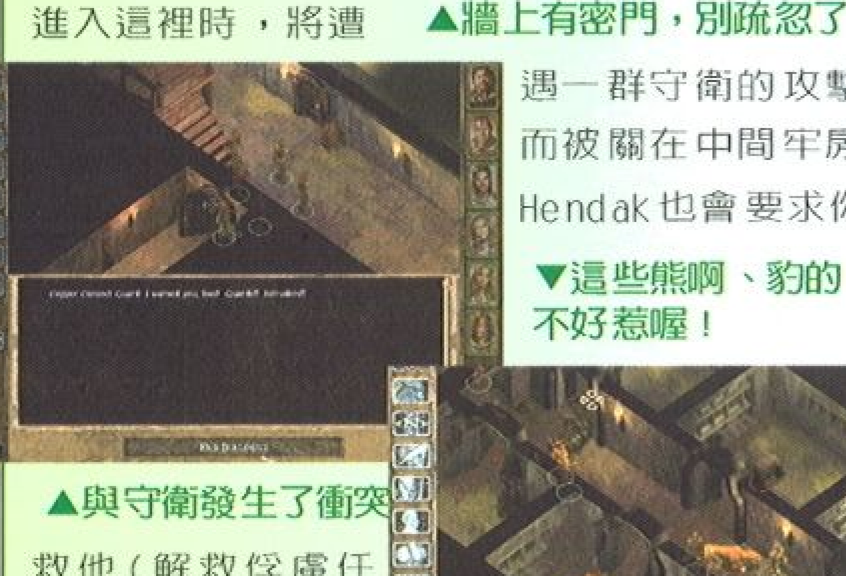

▲你可以在「Copper Coronet」遇到Nalia親自向你求援

B5：這裡有幾個重要人物，第一個是Bernard，他是商店兼旅館老闆。第二個則是Lehtinan，與他談到一些關於如何花錢的方法時，他會教你如何開啟「Copper Coronet」的其餘部分--向守衛亮出他的名號。至於Firkraag及Lord Jierdan則有一些支線任務交付給你，玩家可以自行決定是否要接下。不過有些夥伴，如Nalia或Yoshimo會提醒你Lord Jierdan的風評並不好。

B6：下水道的入口。


▲牆上有密門，別疏忽了

B7：當你首次進入這裡時，將遭遇一群守衛的攻擊，而被關在中間牢房的Hendak也會要求你解救他（解救俘虜任務的第一部份），至於鑰匙則是在B8處的Beastmaster手中。


▲與守衛發生了衝突

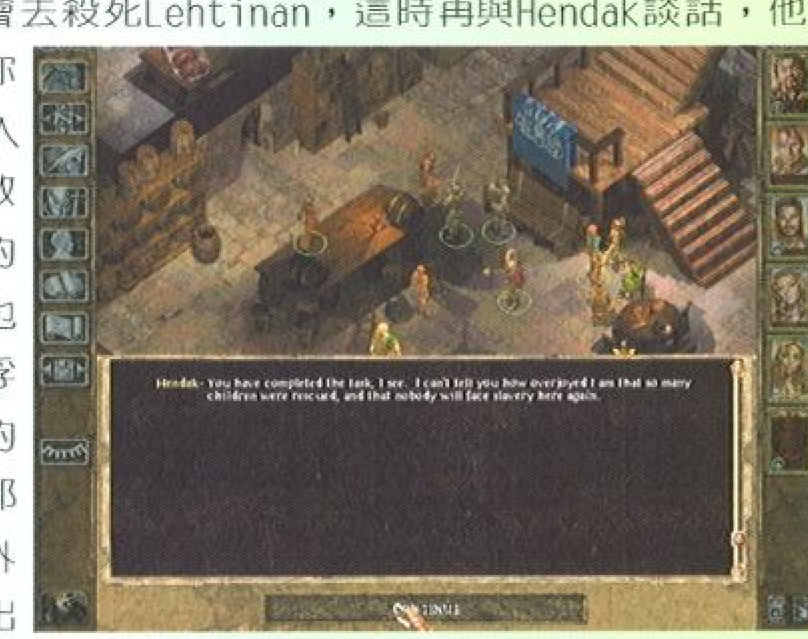
▼這些熊啊、豹的，可不好惹喔！

B8：你將在這裡遭遇Beastmaster，與此同時，這裡所有的門都會打開，並出現一群豹、熊等野獸攻擊你。由於這裡地形狹窄，支援不易，如果一開始就召喚一些怪物支援的話，將會比較好打。

▼找到釋放Hendak的鑰匙了


▲以野獸治野獸

當你擊倒Beastmaster時，帶走他身上的鑰匙，先打開B7處二旁的牢房放出小孩子，再放出Hendak，可得較多的經驗值。注意當你釋放Hendak時，將會引起其餘守衛的注意，並且開始攻擊你，最好做好萬全的準備再來放人。接下來Hendak會去殺死Lehtinan，這時再與Hendak談話，他會要求你由B6進入下水道救出其他的人，這也是解救俘虜任務的第二部份。另外在你救出Hendak後，Bernard會給予你商品及住宿的折扣。


▲完成解救所有奴隸的任務後，向Hendak回報

B9：密室

B10：Llynis的所在地，殺了他，並取走他身上的鑰匙，可開啟這房間中的箱子，並在其中找到「stuffed bear」，這是屬於墓地區的一個小男孩的東西。

▲這裡可是兒童不宜的地方



The Sewer Maze

C1：在你進入這個下水道之後，有一群Hobgoblins早已在這裡等著你了，他們的攻擊力並不強，但是一次就出現一大群，再加上敵陣中有一個Shaman，雖然不是很大的威脅，但為了避免麻煩，不如以蛛網術箝制敵方，然後在遠處攻擊。



▲面對多數的敵人，用蛛網術來應付是個不錯的戰術

C2：這個下水道的盡頭有一個需要4件道具方能解除的機關，其中一個就在這裡。你必須先擊倒一個Otyugh及2個jellie，才能在污水蓋下取得「Vallah's hand」。



▼搜一搜下水道蓋吧，可能會有好東西喔

▲好一個龐然大物

C3：這裡有第二項必備道具「Lover's Ring」，它就藏在牆上的枯骨中，但是你必須搜索這副枯骨二次。



▼愛人戒指

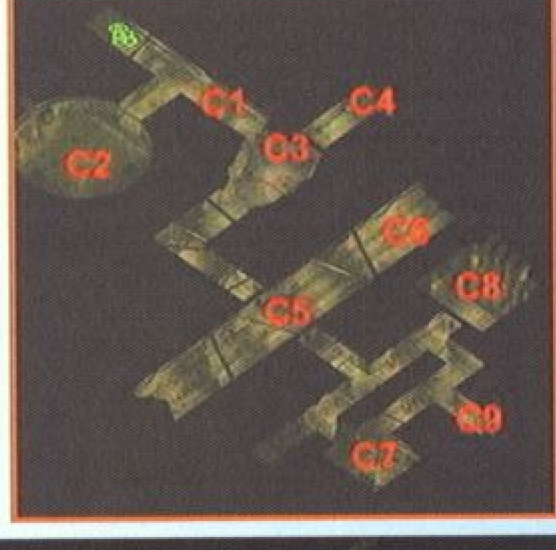
▲牆上的枯骨也別放過

C4：這裡可通往一個住有一些Myconid的小房間。



小心這些Myconid，它們會讓你的隊員陷入迷惑

C5：這裡有個陷阱！



C6：居住在這裡的Kobold雖然對你無害，但由於他們其中之一擁有第三項必備道具「Shaman's Staff」，所以必須主動攻擊他們。最好一開始就兵分二路，或是以蛛網術束縛住敵人，再以弓箭攻擊，以免被中央的水道阻礙了攻勢。



▲敵人分二邊列陣，如果不打算兵分二路的話，就要為每個人裝備弓箭

C7：這裡有一個受符咒控制的傢伙Quallo，不過並無須與他為敵，只要打倒他的寵物Carrion Crawler，並取走第四項必備道具「a vial of blood」就行了。接下來可前往C8。完成了C8處的謎題之後，回到這裡來與Quallo對話，可解除他所中的符咒。

C8：將你集齊的4項道具交給同一隊員，由畫面的右邊算起，依次啟動第二、第四、第三、及第一根的水管，即可解開謎題，並獲得一把不錯的武器。要記住一定要依此順序進行，否則會遭到電擊。



▼這個火花表示你正遵循正確的順序解謎



▲不依順序解謎就會遭到電擊

C9：通往「Slave Stockade」的入口，由於一進入時便會遭遇一大群敵人，建議先回到「Copper Coronet」，做好充足的準備再繼續前進。

The Slave Stockade

01：如果你是從下水道進來的話，將會在這裡遭到許多由Captain Haegan所領軍的敵人成半包圍狀的攻擊，尤其敵方還有許多弓箭手，更會造成相當大的威脅。玩家不妨召喚一些動物來分攤敵方火力並協助我方攻勢的展開，或是施展蛛網術箝制正前方敵人的攻勢，先全力殲滅右方的Captain Haegan，也是一個不錯的方法。最後別漏掉Captain Haegan身上的一把鑰匙。

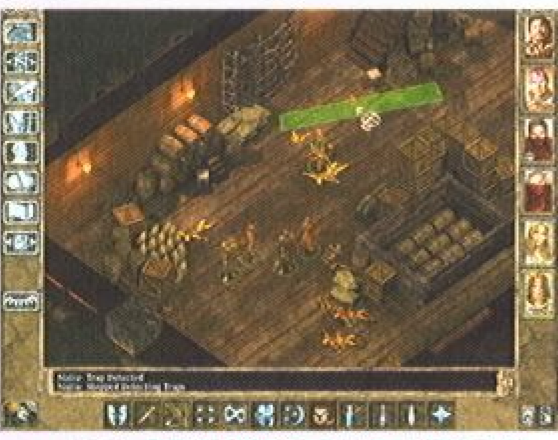


▼別漏了這支可打開奴隸牢房的鑰匙

▲一出下水道，立即遭到大批敵人的攻擊

02：樓梯下方有個陷阱。

03：打開這扇門之後，會見到二隻troll，你只能以火焰或酸才能真正的殺死它們，之後可以釋放一名被關在這裡的小女孩。



▲小心偵測樓梯下的這處陷阱

04：這裡分別關著幾個小孩，記得將他們釋放出來。



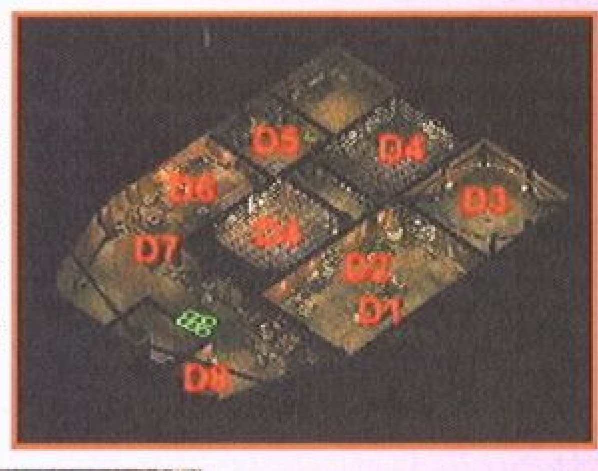
▲小孩們，你們自由了

▲又是怪物，這些奴隸商人果然與怪物狼狽為奸了



▲你有魔法師，我有蛛網術，看誰厲害

05：這個房間上方的房間裡有二隻Yuan-Ti，不過你應該是在這裡與它們發生戰鬥，要注意戰鬥時別太靠近D6的門邊，以免引起該處敵人的注意並對你展開夾擊。



▼寶箱也是處處陷阱

06：這裡有一個魔法師外加一大群弓箭手，派二人以快速武器對付魔法師，以阻止他施展法術，或是乾脆直接使用蛛網術限制對手的行動，然後在門邊遠遠地攻擊。

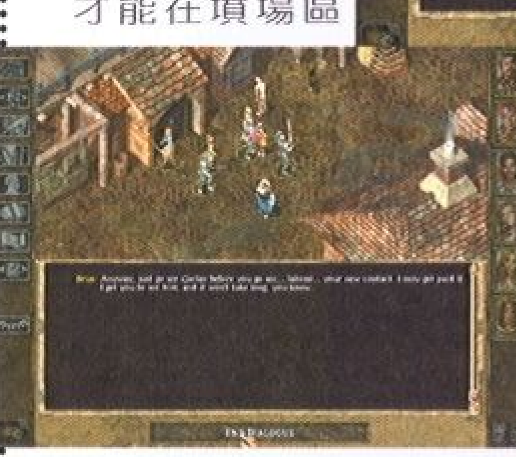
▼中招了

07：樓梯有陷阱。

08：通往貧民區的出口。當你完成這個任務，並回到貧民區的街道時，會遇上一個叫Valen的女子，她會告訴你，她的女主人同樣能給予你幫助，不過你必須在夜晚才能在墳場區見到她的女主人。緊接著，Brus也出現了，他也來催促玩家去見Gaelan Bayle，還說價格將比之前的條件更低。



▲這棟建築也是陷阱處處



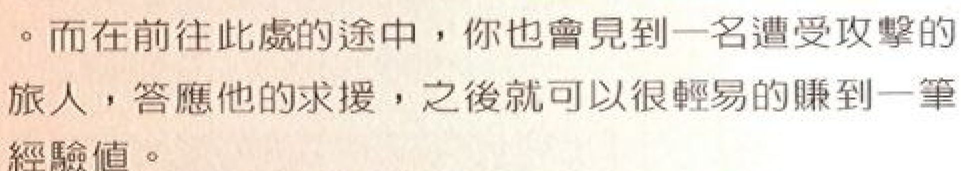
▲Valen和Brus先後前來拉客，不，是招攬顧客

Nalia's Castle

這裡開始到本章結束，是敘述幫助Nalia救援城堡的支線任務，你不但可以利用這個任務賺到足夠的情報費，還可以賺到不少經驗值。而如果你的主角是戰士的話，也可能成為這個城堡的領主，並獲得一大筆錢及每週500元的稅金。



▼拯救Renfeld，並答應他的請求



▲在阿斯卡特拉城各區移動時，也可能遭到攻擊

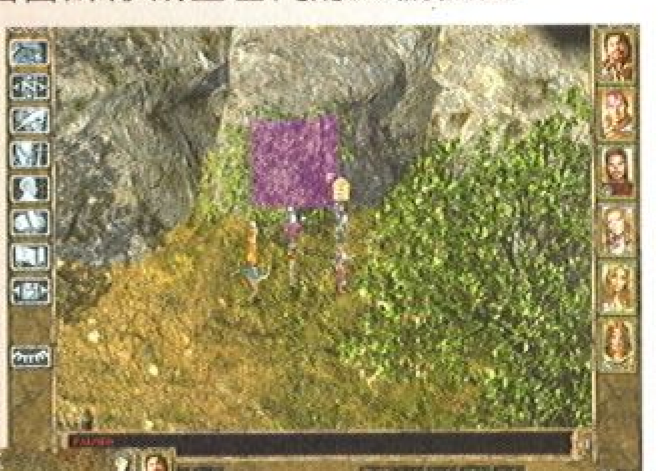
如果你要前往Nalia's Castle，你必須先到「City Gates」，再由那裡前往「de' Arnise Hold」。而在前往此處的途中，你也會見到一名遭受攻擊的旅人，答應他的求援，之後就可以很輕易的賺到一筆經驗值。



▲Captain Arat將與你裡應外合

E1：這座城堡的前哨站，守衛隊長名叫Captain Arat，與他談話時，他會告訴你如果能將吊橋放下，他的軍隊就能殺入城堡中對付敵人，並且交給你20隻火焰箭，因為這個地區充滿了Troll，你必須以火焰、酸的魔法或武器才能真正殺死它們。Captain Arat也會告訴你城堡密門的大概位置。

E2：密門所在地恰好在前哨站的東北方，你必須讓隊員們在這附近走動，直到紫紅色的密門浮現。



▲通往城堡的密門就藏在這叢樹林之後

E3：城堡的庭院，這裡有4隻狗，殺了它們，並且取走肉塊，因為這4隻狗不但將來會成為敵人，而且你也需要這些肉塊來烹飪成一鍋燉肉，這在之後的行動中將會派得上用場。但是要到達這裡，必須先由E2處的密門進入城堡，再由城堡一樓出來才行。



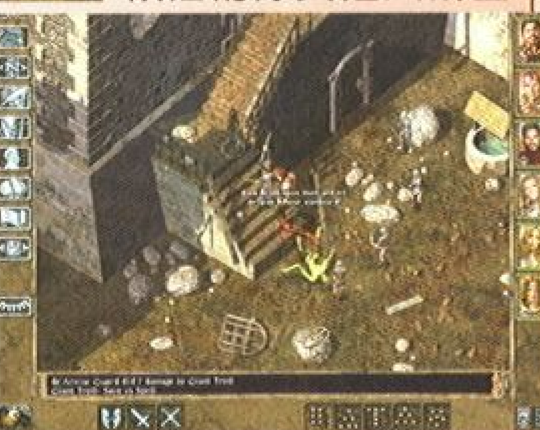


▲庭院中除了4隻狗之外，還有一隻Otyugh

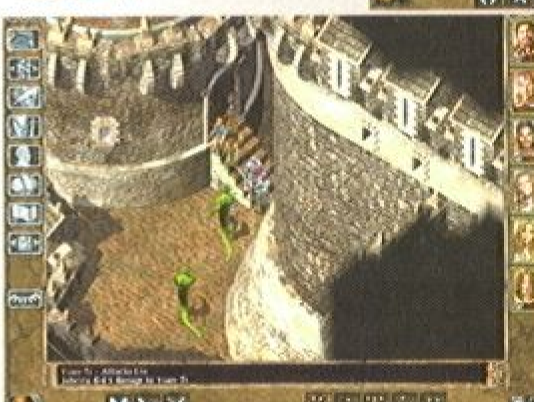
E4：這座吊橋是連接城堡與外界的主要通道，吊橋開關就在城樓上面，如果能將這座吊橋放下，Captain Arat就能率領他的隊員進入城堡來幫助你。為了避免這些軍隊搶走了你的經驗值，最好將城堡第一層清理乾淨之後再動作。另外在放下吊橋之前，先確認一下隊伍的狀況是否良好，因為放下吊橋之時，E3會出現一群Troll及Yuan-Ti，雖然Captain Arat的軍隊會攻擊Troll，但是Yuan-Ti還是得要你來攻擊才行。



▲放下吊橋的樞紐



▼城樓上也有二隻Yuan-Ti

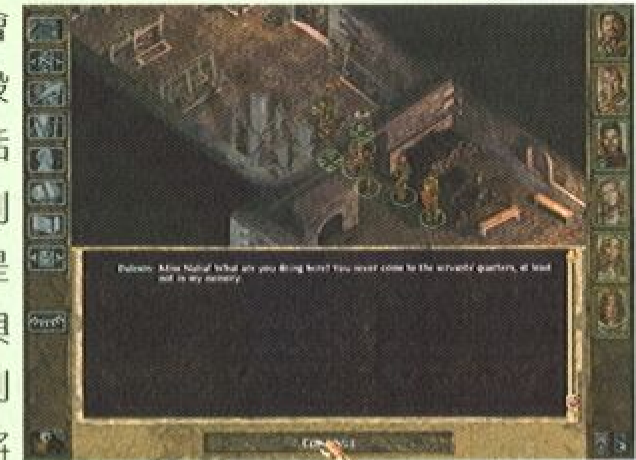


▲放下吊橋後，軍隊便會攻入城中

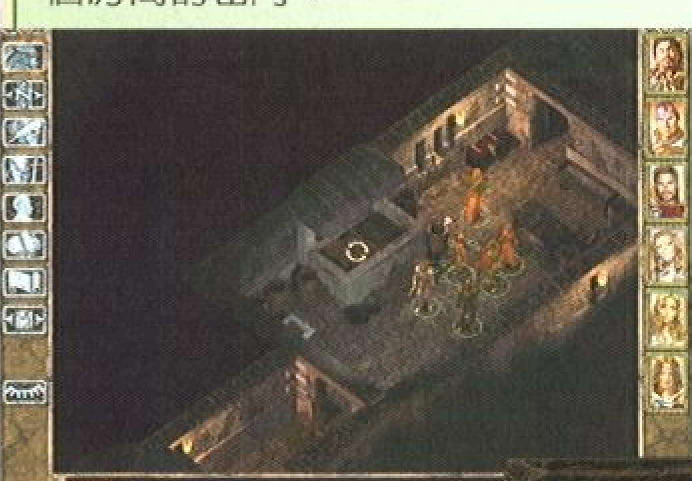
Nalia's Castle 1st floor

F1：由城堡外的密門進來後的房間。

F2：你會在這裡遇見一個名叫Daleson的僕人，Nalia會與他發生一段相當長的對話，注意千萬別用暴躁、或是鄙視的語氣與他說話，否則你的名聲值將會降低。說完話後，你可以在這房間西北方的牆上找到通往下個房間的密門。

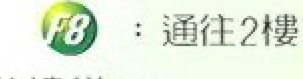


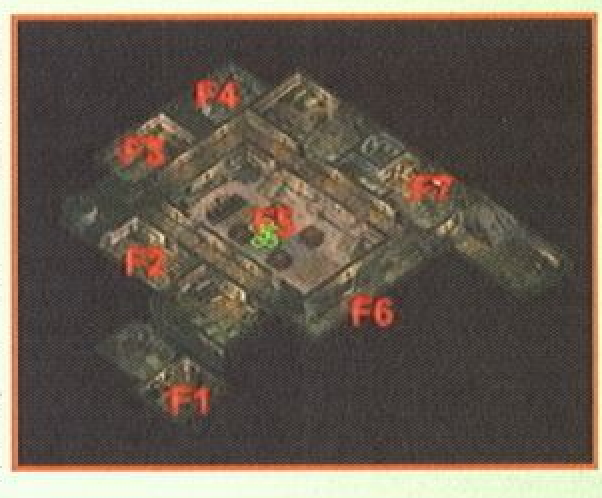
▲由Daleson的口中探聽到一些情報



F3：這裡有個熔鐵爐，可以利用它來打造一個槤枷，槤枷的零件共有3個，雖然在只拿到一個零件的情形下同樣可以打造出槤枷，但是仍然建議玩家在取得所有零件之後，並交給同一位隊員再來這裡進行鍛造，如此可得到最好的成品。

▲可用這座熔鐵爐將三個槤枷零件鍛造成「Flail of Ages+3」





F4：你可以在這個房間取得第一個可打造槤枷的零件，之後沿著原路找到通往大廳(F5)的路。



▲槤枷三零件的其中一個

F5：大廳，這裡有幾隻Troll。

▼大廳中也有幾隻Troll



F6：通往城堡庭院的出口。

F7：廚房，玩家可以在這裡將在庭院取得的狗肉予以烹調(4塊都要丟下去喔)，以便於往後的攻略使用。

F8：通往2樓的樓梯。



▲用廚具燉出一鍋香噴噴的狗肉

Nalia's Castle 2nd floor

G1：通往1樓的樓梯。

G2：這裡是這個城堡的圖書館，裡面有一些Troll，以及一個擁有許多心智控制類魔法的Yuan-Ti魔法師，因此最好先確定你的隊伍擁有解除魔法，或是防禦的魔法。將這個房間清除乾淨之後，搜查每個櫃子，可以找到一把能開啓大部分城堡房門的鑰匙。



▲小小的圖書館，卻有一堆Troll及Yuan-Ti

G3：這個房間的東南邊牆壁有一處通往G5的密門，找出來；另外，壁爐中有一些好東西，但要小心陷阱。

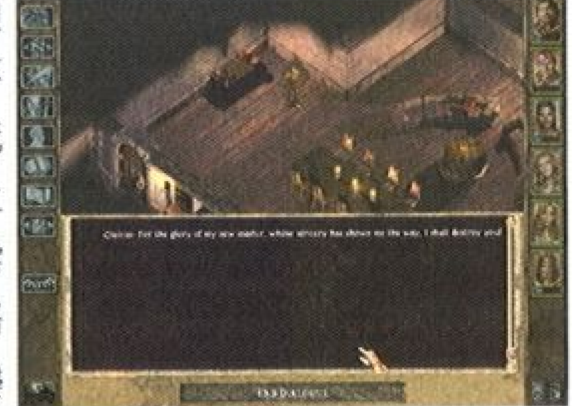


這二道密門將指引你通往槤枷的第二個零件

G4：注意這條長密道的尾端有另一處密門，別錯過了。



G5：這裡有個叫做Glacias的劍客，他原本是Nalia父親的保鑣，但卻背叛了他，所以不用客氣，將他殺死吧！你可以從他身上取得槤枷的另一個零件。接著即可循原路離開，利用這一層樓的外圍走道前往G6。


▲背叛的Glacias



G6：Delcia的房間，她是個相當粗魯、自我中心的女性，所以讓Nalia與她通話，並找出她身後的密門。

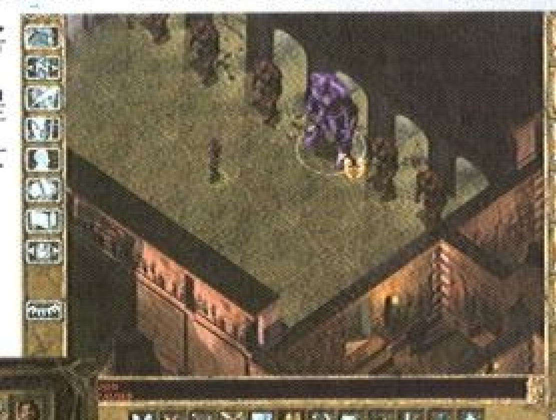

▲通往三樓及寶藏的密門

G7：通往城堡樓頂

G8：通往「Nalia's Castle Celler」。

G9：這裡有6個Golem，分別守護著3個藏有寶物的雕像(含槤枷的第三個零件)。你如果不搜括這些寶物的話，它們是友善的，可是這些寶物卻是相當好用，因此將來還是免不了要冒險一下。

▼只有在加速藥水的幫助下，才有可能取得密室的寶物


▲在你搜括寶箱之前，這些Golem是友善的

。建議先略過這個地方，專心解決掉「Nalia's Castle Celler」的部分，再回來這裡尋寶。

當你要進行這個房間的攻略的時候，讓一名隊員服用加速藥劑，其餘隊員則全部退到外圍通道，讓這名服用了加速藥劑的隊員開始搜括寶物。一旦拿走了所有寶物之後，立刻離開到外圍通道，並且關上G6的房門，將這些Golem關在房間中。而要注意的有二點，一是先存檔，以便施展SL大法。另一是在開啓寶箱的同時按下暫停，可以節省一些時間。

Nalia's Castle Celler

H1：入口房間。

H2：這裡有幾隻Troll。

▼將下個房間的敵人分批引到這裡來消滅



▲雖然沒有敵人，但是寶箱仍然有陷阱，別疏忽了

H5：這裡有一群Umber Hulk，它們會讓玩家迷惑，因此你大概不會想與它們直接交戰。

H4：Umber Hulk的餵食區。你可以利用剛才在城堡庭園取得的狗肉，在廚房煮成燉肉，然後交給小偷等具有藏身陰影能力的隊員，讓他在H2就開始隱身，並且記得關閉自動AI，以免隱身的隊員主動攻擊而暴露行蹤。接著來到這裡，將燉肉放進餵食的容器，如此將吸引所有的Umber Hulk回到這裡來。此外在完成丟肉的作業時，立即讓小偷再度隱身，或是立即躲到迴廊的另一側，再利用另一道門回到H3，以免遭到Umber Hulk的攻擊。


▲雖然Umber Hulk會讓玩家迷惑，但只要隱形就可以躲開

▼將燉肉丟進這個餵食容器


▼Umber Hulk果然都被吸引到這裡來了





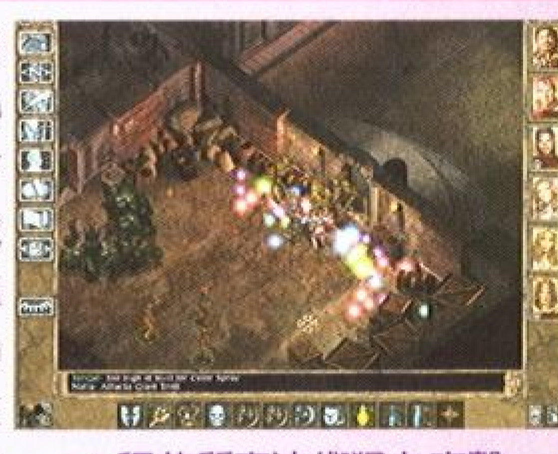
H5：這裡就是解決這個事件的最後一個地方了，Troll的首領Torgal及另外二隻Giant Troll就藏在這裡，但如果貿貿然地衝進去的話，那麼這可能會是一場苦戰。讓你的隊員先在H3處埋伏，並召喚一些野獸、怪物出來，最後讓一名隊員將敵人引誘至H3進行決戰的話，就會好打得多了(運氣好的話，還可利用房門分批將敵人放進來，然後再予以個個擊破)。不過既然這是最後一戰了，也將你身上的魔法都給施展出來吧！



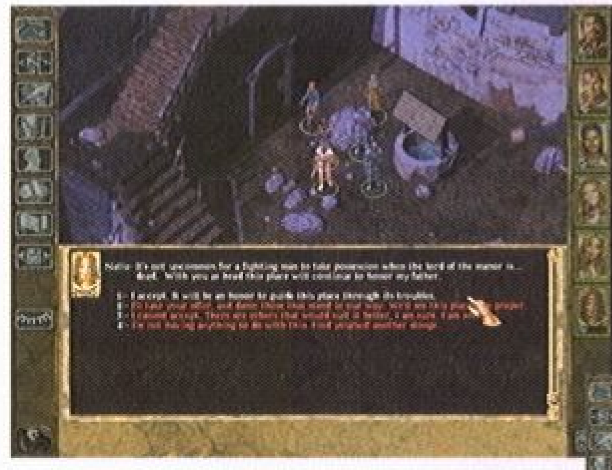
▼做好埋伏的工作

▲攻佔Nalia's Castle的主要角色

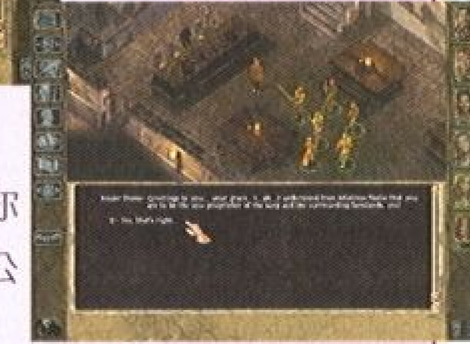
雖然完成了這裡的任務，但還是沒能將Nalia的父親救出，因此玩家可以接受Nalia的提議，接收下這座城堡，不過前提是主角必須是戰士才行。接下來回到阿斯卡特拉城，這時玩家的口袋應該有超過20000元的錢了，你可以選擇在夜晚到墳場區向Valen的主人尋求協助，或是去找Gaelan Bayle(筆者選擇的路線為後者)。Gaelan Bayle會向你要求15000的費用，而當你支付了這筆錢之後，他會交給你一把鑰匙，並要你到「Docks」西北邊的「影賊公會」去找Aran Linvail。



▲釋放所有法術猛力攻擊



▲接受Nalia管理城堡的建議

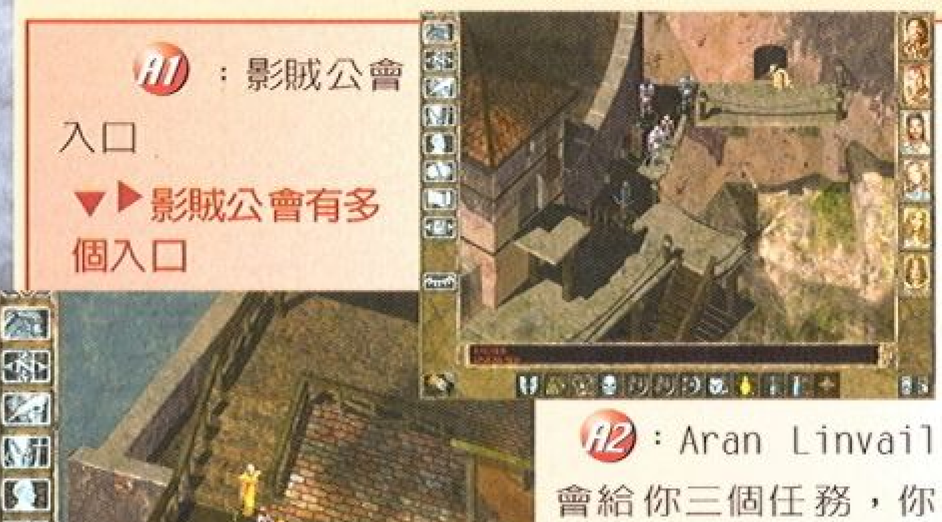


▼受封儀式



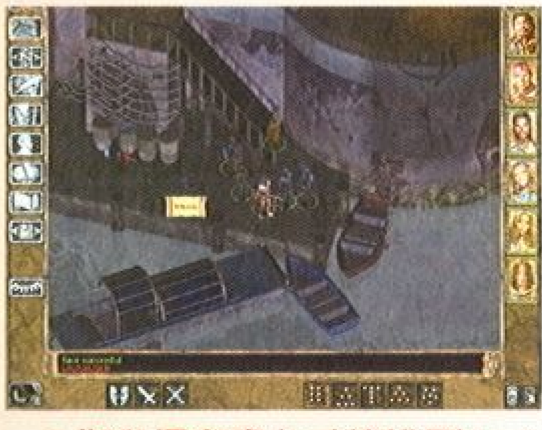
The Dock's District

A1：影賊公會入口



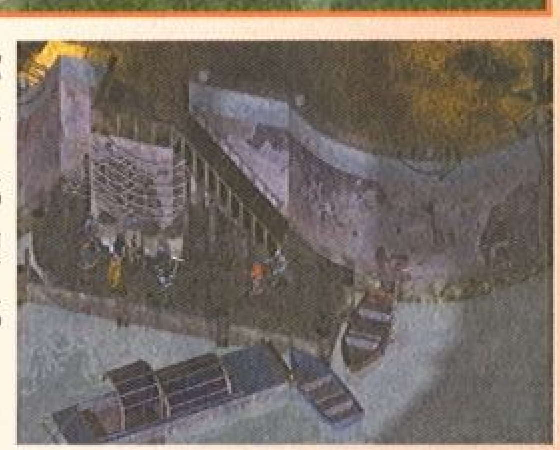
▼▶影賊公會有多個入口

A2：Aran Linvail會給你三個任務，你必須完成之後，Aran Linvail才會告訴你所想要的情報。第一個任務就是到此處來會見影賊公會的一位成員--Mook，不過由於指定的會面時間是在夜間，因此玩家必須控制好前往該處的時間，等不及的話就去睡一覺吧！當你見到Aran Linvail所指定的成員之後，此時將發生一段Mook遭到殺害的劇情，因此



▲你必須在晚上才能找到Mook

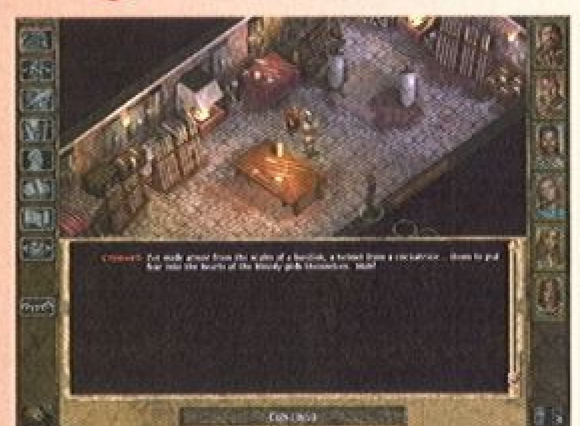




▶可憐的Mook，才出場一下子就被作掉了

你必須回去找Aran Linvail，告訴他所發生的事情。

A3：這間房間中有個叫做Cromwell的人，他具有將一些零件組裝成特殊物品的能力，如果你拿到了一些奇奇怪怪的零件，不妨拿來給他看一下。



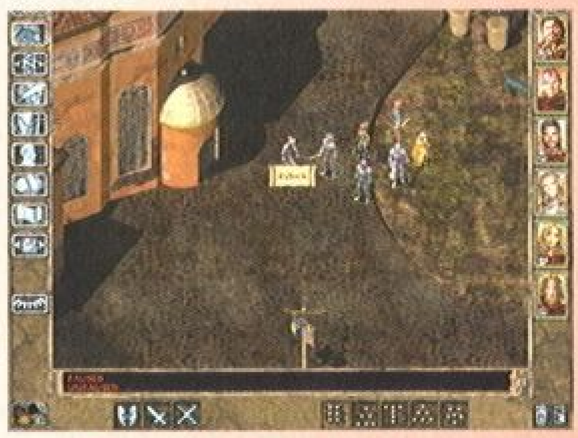
▲Cromwell能將你在旅途中找到的一些特殊物品組裝成裝備

A4：在影賊公會裡面，有個叫做Bloodscalp的人（他的位置在影賊公會最高層，所以看到工會裡的樓梯就往上爬吧！），他會交付一個與這棟建築有關的任務，如果你的主角職業是小偷的話，還有可能將此處變成你的基地喔！



▼與Bloodscalp的交談

A5：如果玩家在進行救援Nalia's Castle的任務前，有在路上救援Renfeld，並答應了他的請求，可以將他帶到這裡來交給Rylock。



▲把Renfeld交給Rylock，可以輕鬆獲得一大筆經驗值

The Shadow Thief hidden level

B1：入口

B2：你可以在這裡找到Aran Linvail，他也是這個地區的負責人，雖然他看起來並不怎麼值得信賴，但是除了遵照他的指示之外，你也別無他法。他會交給你三個任務，你必須一一完成之後，他才會告訴你Imoen的下落。第一個任務是前面提過的去Dock's District會見影賊公會的一名成員--Mook，在Mook被殺之後，回來向Aran Linvail報告；第二個任務則是到「Bridge district」的「Five Flagon's」旅館去殺死二名投靠敵對陣營的舊成員，殺了這二人之後，再回來向Aran Linvail報告，他將給你第三個任務；第三個任務則是到墳場區去獵殺Vampire，同時他也會給你一些能真正殺死這些吸血鬼的木樁，記得帶走。

▼找到Jaylos這二名影賊公會的叛徒



▲穿綠衣服的就是Aran Linvail了





▼要殺吸血鬼當然不能沒有木樁





▲第三個任務－殺死墳場區的吸血鬼

B3：密門

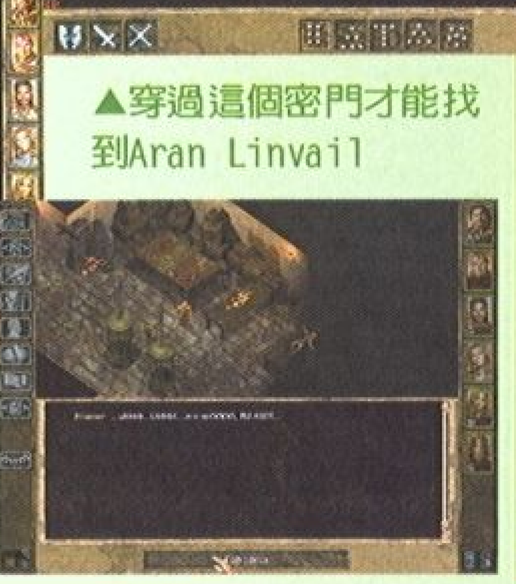


▼這個訓練也太危險了吧

▲穿過這個密門才能找到Aran Linvail

B4：訓練室

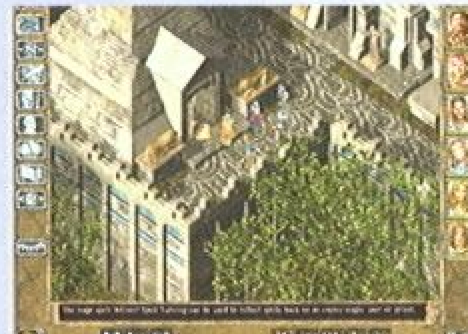
B5：酷刑房

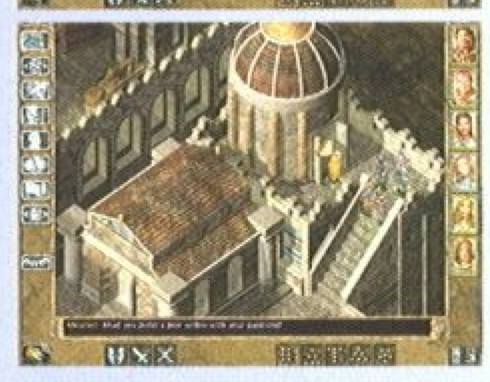


▶ 囚犯受刑時的慘叫聲

The Graveyard District

C1：墓室，內有寶藏
C2：地下墓室入口
C3：地下墓室出口，只能出，不能入。





▲地下墓室有多個出入口



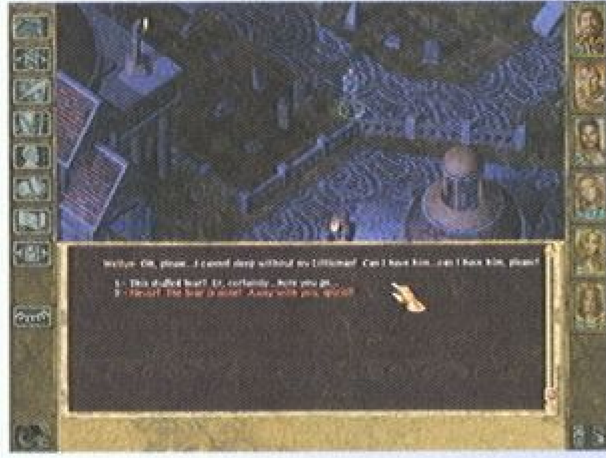
C4：你會在這裡發現一名尚未死亡就被埋入墳墓的男子，你可以將他救出來，並為他找出誰必須為這件殘忍的謀殺案負責，至於線索則是一塊紅衣服的破片。

▼有人被活埋了，快將他救出來



◀墳場區的墓室有寶藏，但是也有守護者及陷阱

C5：還記得你曾在「Copper Coronet」中殺死一個名叫Llynis的矮人，並取得他所擁有的「stuffed bear」吧！將這件物品交給在這裡遇見的小男孩Wellyn的鬼魂，這可以幫助他安息。



▲將「stuffed bear」交給Wellyn

The Underground Tomb

這是主線劇情在第三章的最後一個任務，不過相當的艱困，主要是因為裡面的對手會讓你的隊員等級下降，而生命值當然也跟著下降，因此相當危險。如果等級因魔法而下降的話，可以利用Restoration魔法回復成正常的等級，或是向神殿尋求解除。



▼毒蜘蛛群是你必須應付的第一道難題

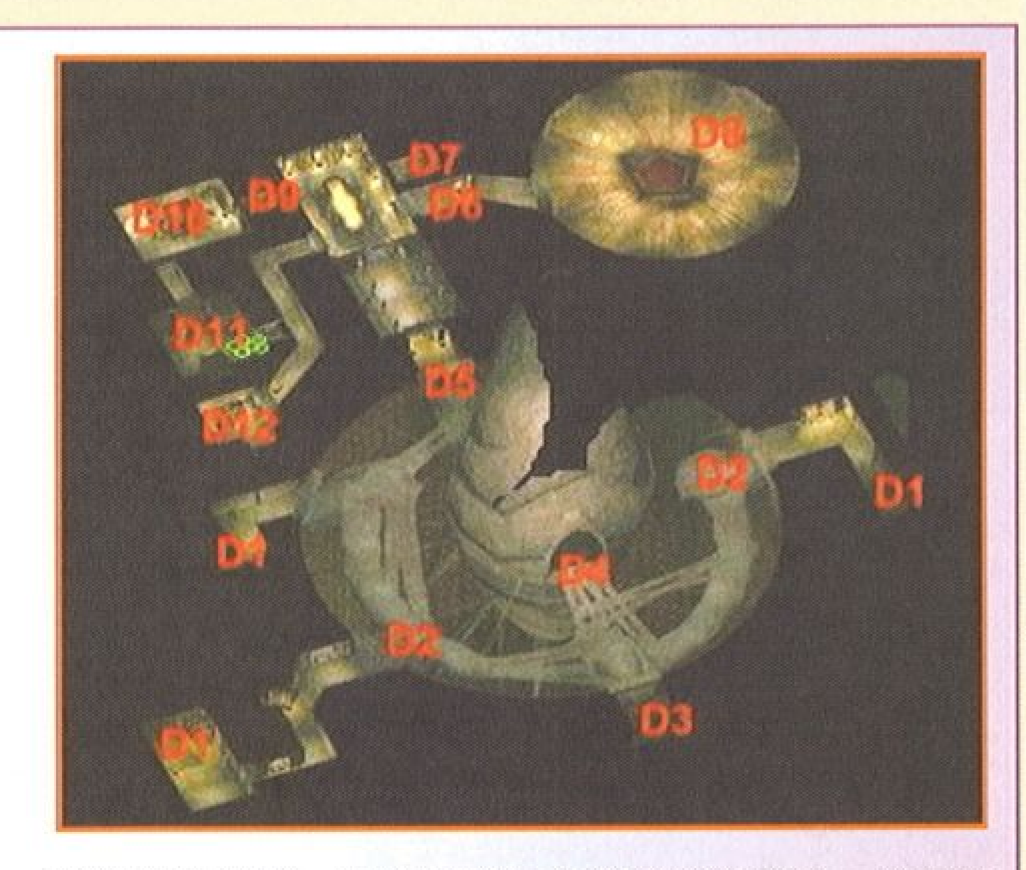
▲等級下降的話，可以向神殿人員求援，不過代價不低

D1：入口

D2：蜘蛛群，注意其中有些毒蜘蛛，以及牠們的任意門法術。另外在這附近也有些陷阱，小心你的腳下。

D5：Southern Chamber入口

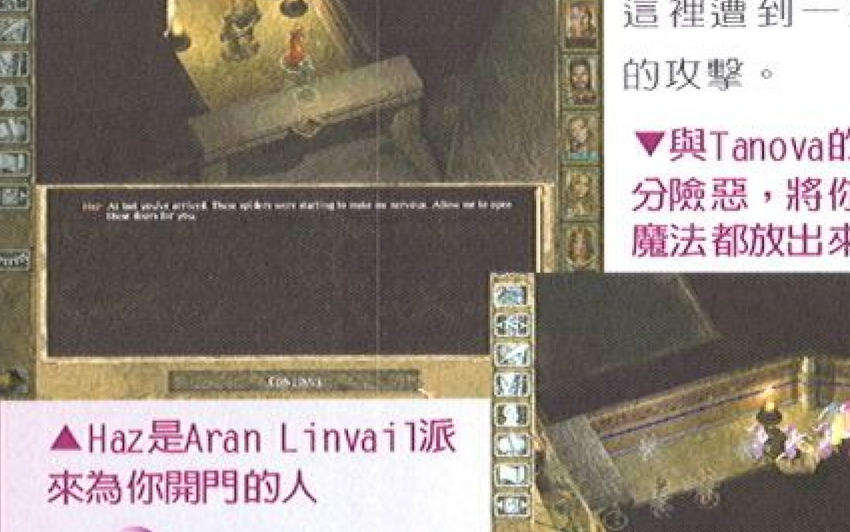
D4：通往蜘蛛巢穴的入口，該處是一個非常寬廣的大房間，你會在那裡遭到蜘蛛女王及一大群蜘蛛的攻擊，小心保護生命值較低的隊員，並且準備好一些解毒劑或解毒法術，以防不測。





▶這一大群蜘蛛可不好對付，尤其是如果你身上沒有解毒劑的話

05：這裡有一個Aran Linvail派來的魔法師，他會為你打開通往更深處的門，此時吸血鬼Lassal將會出現，他並不會攻擊你，而是退回自己的房間(D7)，而你也會在這裡遭到一些骷髏的攻擊。



▲Haz是Aran Linvail派來為你開門的人



▼與Tanova的一戰十分險惡，將你所有的魔法都放出來吧

06：你會在這裡遭到Tanova的嚴苛考驗，她擁有一大堆心智系的魔法，因此你的隊員很可能就此被她迷惑。且她經常處在魔法防護的狀態，相當難對她進行有效攻擊，要想擊敗她，魔法防禦、解除魔法、以及召喚術，都是相當不錯的選擇。

07：通往Lassal房間的樓梯，你會在Lassal的房間中第一次與他交手，不過在你打倒他之後，他會變身並跑到D8處，你必須在那裡再次打敗他。另外，注意你的隊員的等級及生命值，以免莫名其妙的在這裡送了小命。

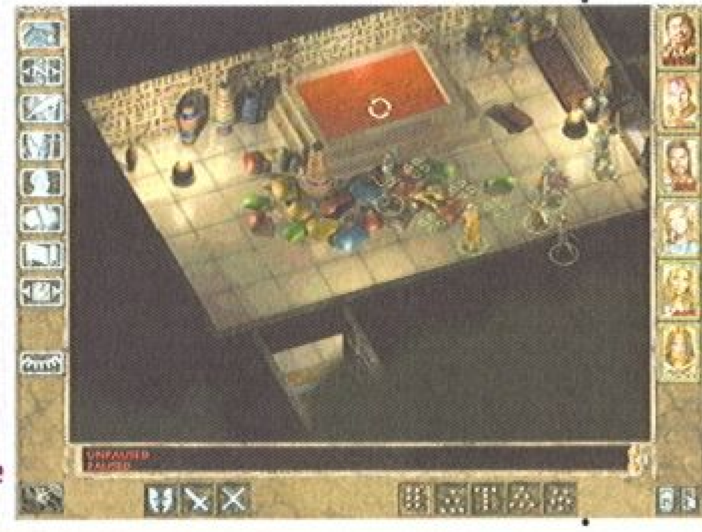
▼與Lassal的第二次交戰，小心地上的陷阱

▲與Lassal及其爪牙的第一次交戰，地形對我方十分不利

08：Lassal被你擊倒後會跑到這個充滿尖刺的房間，裡面還有不少陷阱，小心些。為了避免誤踩陷阱，最好為你的隊員裝配遠程的攻擊武器，或是召喚一些怪物來助陣，應該可以輕鬆打倒人單勢孤的Lassal。

09：密門

10：這個血池裡頭藏有一個不錯的魔法錘，要想拿到它，你必須調查這個池子二次，不過調查的人會受到一點點傷害。



▶血池中藏有一把Mace

11：這裡就是吸血鬼們真正的長眠之地了，你之前打倒的那些吸血鬼其實並未真正死亡，而是化作一陣輕煙回到這裡休息，你必須使用Aran Linvail交給你的木樁刺入這些吸血鬼的身體才能確實地消滅他們。

注意到這裡有三具棺材，先毀滅左上及右上這二具棺材，最後才是下方的Bodhi所睡的棺木。當你攻擊Bodhi的棺木時，她不像另二具棺木中的吸血鬼會立即死亡，反而會在房間中央現身，並且與你交戰。由於她可以一次讓一名隊員降低二個等級，正常來說，不用幾個回合，你就會掛掉一個隊員，可以說是相當可怕的對手。要對付她的最佳辦法，就是讓大部分隊員退到此處與D10之間的長走道，並且在攻擊她的棺木之前，先召喚一些怪物到這個房間的中央（注意你最多只能擁有5個怪物助陣，別浪費了召喚魔法），並且為隊員們配置遠程的魔法武器，或是使用魔法飛彈等魔法來攻擊她。





▲猛力將木樁刺入吸血鬼本體才能真正毀滅它們

Bodhi會優先攻擊你所召喚出來的怪物，注意不斷地召喚怪物出來，盡量維持3隻以上的怪物在她身邊，以保護你的隊員。在她進入瀕死狀態(Near Death)時，她會化身成蝙蝠逃離，不用理她，你接下來唯一要做的事就是回去向Aran Linvail交差。



▲用召喚怪物及魔法猛攻Bodhi

在你完成Aran Linvail所交辦的三件事之後，他會將你送到Asylum島上的Brynnlaw鎮。而與此同時，Imoen則身陷Irenicus之手，繼續成為他的實驗品…

12：出口

未完待續………

紅色警戒二代
兵種部隊戰力分析

／GRX

關於紅色警戒二代

頂著前一代的超級光環，紅色警戒二代(以下簡稱RA2)終於在國人的熱切期盼下，以改版過的全中文介面推出。除了如電影般的大量動畫外，更精緻的畫面、更多兵種變化等，都是RA2中令人興奮不已的主因。



由於遊戲已經改版成中文版本，所以不論是訓練提示或是任務提示等，全部都是中文的，相信玩家們再也不用苦翻字典來查過關條件了吧(嗚嗚，真是讓人感動)！因此，在本文中，筆者特將重點擺在戰力分析方面。將個人的實戰心得與網路上各家好漢的心得比較一番，並且經過線上實戰驗證後，再取其中精華公諸於世，相信對喜好線上對戰的玩家們來說，應該是不無小補。



這次在RA2中兩大陣營的能力區分似乎比較沒有那麼明顯了，尤其是在海軍跟空軍方面，雙方幾乎都是各有特色，但都擁有實力相當的戰力。至於在陸軍方面，仍舊是一個比較偏向攻擊，一個比較偏向防守。在目前網路上的票選結果，盟軍獲得比較高的支持率。



各兵種線上實戰法



美國軍方面



美國大兵

美國大兵最大的功能在於其部署模式，部署成機槍陣地的美國大兵具有相當的防守能力，尤其是大群集結的時候。由於遊戲一開始盟軍的裝甲兵力弱於蘇聯軍，所以美國大兵便扮演著很重要的防守角色，不過在後期發動攻擊的時候便沒有什麼功能了。



火箭飛行兵

初期相當具有戰略價值的兵種。由於火箭飛行兵是屬於空中部隊，而且是早期便可以量產的兵種，所以在戰略運用上相當重要。此外，也是早期可以拿來打建築物要塞而又不會受傷的唯一兵種。一般來說，通常是配合步兵跟工程師一起去搶中立建築物，由火箭飛行兵摧毀建築，工程師修復，再由步兵佔領進駐。





譚雅

對付步兵最有效的單位，譚雅最大的特色除了可以裝炸藥外，還可以穿越水面，擅用此一特色，可以讓譚雅逃避敵方裝甲單位的追殺(當然，遇到敵空軍就死定了)。不過最好用的還是搭配多功能裝甲運兵車，配合坦克車出擊，不僅可以殺光敵方步兵，還可以衝進敵方基地裝炸藥。



多功能步兵戰鬥車

多功能步兵戰鬥車可說是盟軍中最有價值的兵種了。除了當作防空單位外，還可以搭配工程師變成機動維修車；搭配譚雅或狙擊手變成高速步兵殺手；搭配超時空軍團變成威力強大的時空抹消車，真可說是便宜又好用的多功能單位。由於盟軍的防空砲台--愛國者飛彈的攻擊速度太慢，所以必須大量依靠多功能步兵戰鬥車來當輔助防空單位。總而言之，此單位多生產一些是絕對沒錯的。



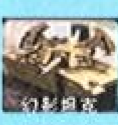
間諜

由於在跟玩家對戰時，對方通常都會在基地內部署小狗，所以實戰的用途並不是很大，頂多就是躲在對方基地附近，趁攻擊混戰時衝進去偷錢或關電廠而已。



灰熊坦克

由於裝甲薄弱，火力又不高，所以被玩家們戲稱為灰狗坦克。不論是攻擊敵方步兵或裝甲車都會打得很艱苦，可說是過渡時期的裝甲兵種。一般來說通常都會被其他的單位取代掉，是玩家很少使用的兵器之一。



幻影坦克

標準的偷襲用兵種，很適合用在基地防守或是埋伏偷襲。雖然可以變成一顆樹來欺騙對方，不過一旦發動攻擊後便會很容易被發現，所以嚴格講起來並不是那麼地好用，還不如擺一台光稜坦克還來得實用些。

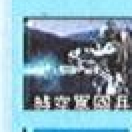




光稜坦克

盟軍最有威力的攻擊兵種，其不但射程遠，而且威力大，對所有地面目標都可造成重創(打建築物尤其好用)，還可以一次攻擊多個目標，用來防守基地可說是超好用的。不過光稜坦克最大的缺點便是裝甲太薄弱了，絕不能拿它來做第一線攻擊主力，保證被敵方坦克一衝就報廢掉了(這時，灰狗坦克就顯現出其用途所在了，就是擋在光稜坦克前面當砲灰)。





超時空軍團兵

盟軍的超時空軍團兵可說是相當需要使用技巧的一種兵種，如果用得好，根本就可以說是無敵的兵種。超時空兵的特色就在於他一旦發動攻擊，對方就會立刻陷入癱瘓狀態。所以，基本上一對一的話是根本沒有人打得贏他的，不過只要旁邊還有其他敵人的話，超時空兵就變成肉包了。一般來說在對戰時，玩家最喜歡用超時空兵來偷襲對方的採礦車了。



夜鷹直昇機

由於搭載的人員少、上下機速度慢，而且本身移動的速度也不快，使得夜鷹直昇機的實用度大打折扣(最重要的是，蘇聯的防空力本來就很強，所以很難拿來偷襲敵方基地)，通常會被運兵艇取代掉其用途。

入侵者戰機



威力還不錯的快速攻擊單位，但要一次建造四架才可以顯現出其戰略價值。入侵者戰機最大的弱點在於其一次只能攜帶一發彈藥，所以必須要四架一起出擊才可以一次幹掉對方。而且由於裝甲薄弱且價格太過昂貴，所以反而出動的機會不是很多。



驅逐艦



盟軍最好用的海軍軍種，生命力高且對地對潛兩用，而且還可以同時攻擊地面與海中的目標，是盟軍在海權爭霸中不可或缺的角色。不過很容易被敵方烏賊當成第一攻擊目標，最好伴隨著海豚一起行動。



神盾巡洋艦

主要是防空用的海軍兵種，防空能力超強，但由於沒有對地作戰能力，所以實用性並不是很高(蘇聯本來就沒有戰機，飛彈又打不中移動中的船隻)。不過如果對方也是盟軍的話，那最好還是造幾台來防止對方戰機攻擊吧！



海豚

盟軍唯一的海面下作戰單位，可以攻擊任何船隻跟港口，而且還可以癱瘓蘇聯的烏賊(海上唯一可以剋烏賊的單位)，是盟軍海權爭霸中最重要的角色。造價低廉又好用，只可惜裝甲薄弱了一點，很容易被驅逐艦打死。



航空母艦



盟軍最強的海軍兵種，由於搭載有戰鬥機可以長程攻擊任何地面目標(根本就是自走的空軍基地，而且配屬戰機被摧毀了還會再生)，使得其戰略價值大增。如果搶下海權的話，那航空母艦絕對可以讓對方吃足苦頭(反正飛機被毀了會再生的，所以可以到處騷擾敵方部隊跟基地)。



蘇聯軍方面



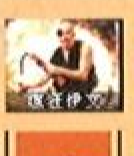


動員兵

基本上這是一個消耗性兵種，由於造價低廉，適合在初期以量產來佔優勢(尤其是在搶建築物的時候)。不過由於防禦力跟攻擊力都太弱，很容易就遭受全滅的命運。

磁爆步兵

令人景仰的蘇聯人肉主力部隊，不論在攻擊力或是防禦力上都有不錯的表現(而且坦克輾不死)，尤其在後期可以配合複製中心，大量量產。一般來說，如果對方沒有步兵殺手部隊的話，用三台防空履帶車載個15隻就足夠衝去掃蕩對方基地了。



瘋狂伊文

實在是很難用的兵種，原本以為這是像譚雅一樣，可以到處以炸彈逞兇的好用兵種，結果卻發現裝了炸彈後竟然需要很長的一段時間才會引爆炸彈(在這段時間內早就被打死了)。而且炸彈的傷害力也不高，在玩家對戰中，幾乎看不到有人使用這個兵種。



犀牛坦克

雖然跟盟軍的灰熊坦克同樣等級，但是裝甲跟火力就是強了一些。1vs1對戰起來絕對是吃定灰熊的(當然，下士打上士還是打不贏的)。在後期如果數量多一點，依舊是可以當作主力攻擊的。

防空步兵



雖然是個對地對空都蠻好用的兵種，不過跟盟軍的火箭飛行兵比起來，在戰略應用上顯然是輸了一截。一般來說，通常防空方面的任務都是交由防空履帶車來執行，而且盟軍的空軍通常裝甲都不高，只要三四台防空履帶車就可以輕鬆執行任務了。不過如果是在跟蘇聯玩家對戰的話，最好還是多在基地中部署一些，以防止對方的飛彈攻擊。



天啓坦克



毫無疑問地，陸上最強的兵種就是天啓坦克了，不僅裝甲夠厚而且還配備有雙管大砲加上防空砲，對甲、對人、對空三用。不過當然還是對裝甲車輛攻擊力最強，對人員其次，至於對空則只是威嚇裝飾一下而已。除非對方擁有坦克殺手，不然天啓坦克在戰場是絕對處關鍵地位的(就是越多越好啦)。

恐怖機器人



對裝甲部隊可收得奇效的兵種，不過一來由於其造價不低，二來盟軍單位有可以移動的修理車，所以實用度上略打了折扣。不過如果是拿來對付同陣營的蘇聯軍的話，那可就是好用很多囉！由於蘇聯的部隊以裝甲類居多，而且又沒有修理車可以緊急修復，所以只要一隊的恐怖機器人就可以瓦解掉一整隊的裝甲部隊，好用耶！

無畏級戰艦

配備有雙門火箭發射器的海上兵種，只要能夠搶下海權，那無畏級戰艦就絕對可以拆光對方所有的靠海建築。由於一次可以同時發射兩枚大型火箭，所以只要四艘就可以同時發射八枚。嘿嘿～除非你有五台防空砲台緊密的靠在一起，否則絕對是擋不下來的。



巨型烏賊



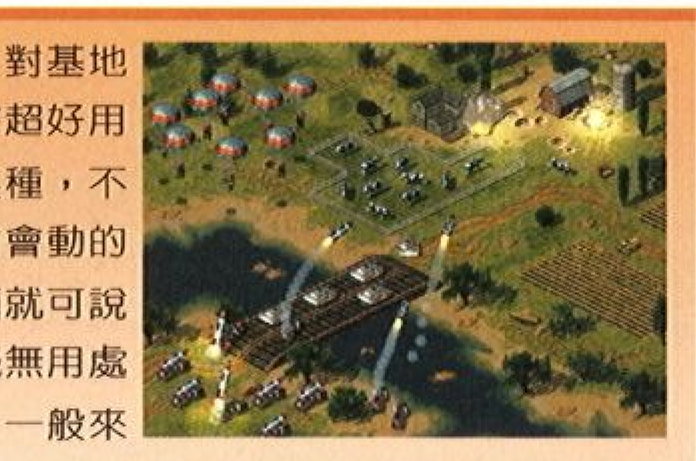
毫無疑問地，烏賊可說是海上最強單位(如果對方沒有海豚的話)。由於烏賊只要一攻擊，就會癱瘓對方的行動力(跟超時空兵團一樣)，所以一對一是絕對無敵的。加上裝甲又不低，使得烏賊成為可怕的海上對手。一般來說，烏賊們通常都是團體行動。聚集個三四隻埋伏偷襲。為了怕海豚攻擊，最好是搭配潛艇或是海蠍部隊行動。



V3火箭發射車



對基地攻擊超好用的兵種，不過對會動的東西就可說是毫無用處了。一般來說，只要兩台V3火箭車就可以吃下一座愛國者飛彈。所以，只要對方的防空陣地部署的數量不多或是相隔太遠，您便可以直接用V3火箭去硬拆即可。只可惜，由於V3火箭的發射跟裝填速度太慢，是根本打不中一般部隊的(除非對方忘了移動他的部隊)。

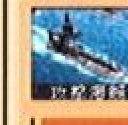


基洛夫空艇



這是蘇聯唯一的空軍單位，不過…這一艘絕對比任何一架盟軍空軍都來得凶悍可怕。除了移動速度太慢外，基洛夫空艇幾乎可以說是完美的軍事單位。裝甲超厚(可以一艘單獨幹掉五門以上的愛國者防空飛彈)、攻擊力超大(兩顆炸彈可以炸毀一棟建築物)、空中移動無任何障礙，是在PK戰中對手為之色變的可怕兵種。一般來說，只要聚集三到五艘就可以輕鬆拆掉對方一座配備中等防空武力的基地。如果聚集十隻以上的話…自己想吧！

攻擊潛艇



蘇聯的海上攻擊單位，在第一代可說是海上最強兵種，不過這次威力已經被大幅削弱不少。由於造價不低，攻擊力又不強，裝甲也不夠厚。所以通常只在海戰中扮演次要角色，用來輔助烏賊攻擊而已。



尤里

此部隊幾乎可以說是蘇聯的榮光了，使用得當的話絕對有讓戰場起死回生的能耐。在使用尤里部隊時，絕對切記兩點，第一是不要讓尤里的行蹤曝光(儘量躲在樹林中或是建築物後面)，第二就是不要讓尤里單獨出現在沒有步兵單位的戰場上(盡量在旁邊明顯處擺一堆步兵分散敵方步兵殺手注意力)。最好用的方式是讓尤里埋伏在其他部隊的四周，當此部隊在跟敵方作戰時，就讓尤里趁亂在旁邊"偷偷"地捕捉敵方部隊，或是躲在我方砲台四周，趁對方對基地發動攻擊時偷抓。

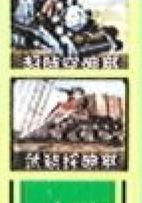
防空履帶車



雖然蘇聯的防空履帶車在使用效能上比不上盟軍的多功能步兵戰鬥車，不過還算是蠻好用的一個兵種。除了可以對地對空兩用外，還可以搭載五名的步兵單位，加上移動力又高，很適合拿來作高速突擊用。以三台防空履帶車加上15名特殊步兵(可別拿來搭載15名動員兵，那可是發揮不了太大戰力的)，衝到敵方基地裡就可以讓對方手忙腳亂一陣。



海蠍



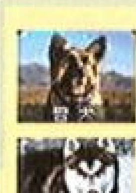
蘇聯的泛用型海上單位，跟盟軍的驅逐艦同樣重要，不過在火力上略差了一點。一般來說，通常都是用來對付盟軍的海豚，好掩護我方的烏賊對敵艦發動攻擊。

盟軍及蘇聯軍共用兵種

採礦車(超時空採礦車、武裝採礦車)

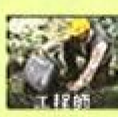
盟軍跟蘇聯軍的礦車都各有特色。在盟軍方面，由於礦車可以瞬間移動回基地，所以可以叫礦車去開採遠一點的礦石，就算遭遇攻擊時也可以馬上逃回。至於蘇聯礦車，雖然擁有機槍武裝(而且還可以輾人，有能力單獨幹掉一隊傘兵)，不過在遭遇對方裝甲部隊時仍是凶多吉少，所以還是不要離開我方基地太遠，以策安全。

警犬



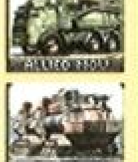
對步兵類單位具有強大殺傷力，從開戰到結束都相當實用的兵種。由於移動速度快，在開戰初期通常用來探索地圖及搶重要據點(防止對方工程師或是步兵佔領)。而在中期則是用來守衛基地以防止敵方間諜或傘兵。雖然對步兵類擁有一擊必殺的能力，但由於裝甲太弱，所以通常都是以三至四隻一起行動。

工程師



除了用來搶中立建築物外，其實工程師的用途相當廣泛而且重要。首先在攻擊方面，可以在我方發動攻擊時趁亂去佔領對方重要建築。或是在我方摧毀對方所佔領的中立建築後，馬上將其修復好變成我方建築。在防守方面，則是可以躲在我方重要建築後面，用來緊急修復該建築或是在被對方佔領後馬上搶回該建築。

基地機動車



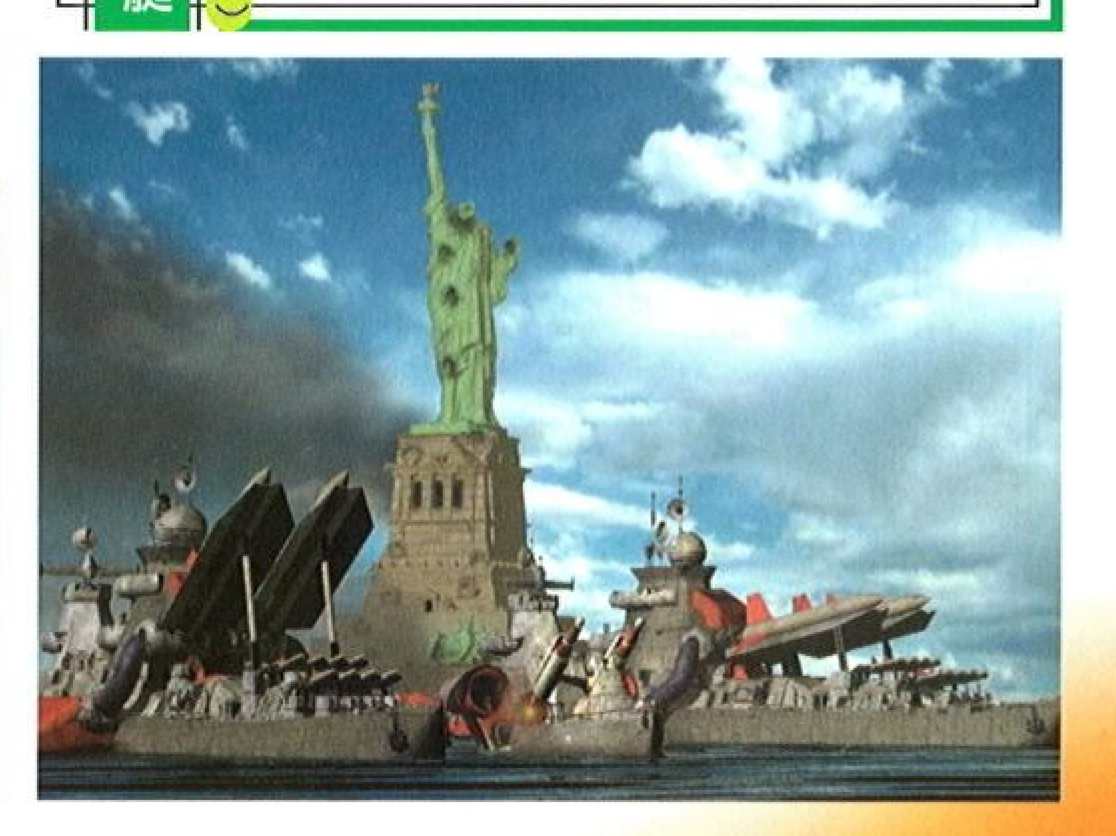
一般來說，由於遊戲中資金並不是很充裕，所以很少人會特別造基地機動車來建設第二據點(加上遊戲中又常有中立建築物可以當前線據點)，所以在對戰中該兵種的使用度上並不是很高，通常都是開寶箱時意外檢到，順便用一用而已。

兩棲運輸艇(裝甲運兵船)



泛用型的運輸單位，通常用來搭載我方特殊單位進行突擊作戰(最可怕的便是搭載自爆卡車作自殺攻擊)。由於可以跨海攻擊，幾乎是讓人防不勝防。





各國專用的特殊兵種

美國：傘兵

傘兵可以說是遊戲中最需要使用技巧的兵種了，有的人可以光靠傘兵就拿下對方的基地，有的人卻只會送空中煙火去給對方；有的人可以利用傘兵取得兵力與經濟上的優勢，有的人卻從頭到尾"忘記"去使用傘兵。

一般來說，傘兵可以有下列用途：偷襲敵後方（這也是最常用的）、搶先佔領中立建築物、快速建立第二防線、緊急增兵救援等。由於傘兵一降落後就是一般的美國大兵，所以可以快速部署成機槍陣地，在防守方面有不錯的成效。



在攻擊方面，由於傘兵一次空投的數量不是很多，所以大部分都是累積兩三次的空投兵力再一起發動奇襲（大約只要兩次的兵力就可以收拾掉對方的三輛坦克或是一輛武裝採礦車）。

對付傘兵最有效也是最簡單的方式便是放狗咬，只要兩隻狗兒便可以幹掉對方一連的傘兵。所以，你只要在基地四周多擺幾隻小狗，保證讓對方丟一個死一個，丟兩個死一雙。



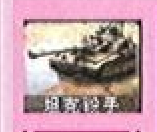
法國：巨砲

法國的巨砲可說是究極的防守武器，射程遠、威力大，對裝甲又強，所以對玩法國的玩家來說，防守絕對是一件輕鬆又簡單的事。

巨砲只要兩砲就可以完全摧毀一棟滿佈士兵的中立建築物，一般來說，只要一門巨砲加三座機槍塔就可以輕鬆的擋下六輛重坦克的攻勢。巨砲的缺點除了沒有空防外（有的話那就無敵了），就是砲台迴轉的速度稍微慢了一點。當玩家要進攻巨砲的時候，可以利用這個弱點把部隊分散開來從四面八方同時進攻。



雖然巨砲的主要用途是用於防守上，但是其對戰場推進與礦場封鎖的效果也很棒，尤其是用在前線的前進據點。只要搶到一個據點，馬上就可以利用巨砲輕易守住該據點，而且如果該據點旁邊有礦場的話，巨砲還會自動把對方來偷採礦的礦車轟掉。



德國：坦克殺手

顧名思義，德國的坦克殺手幾乎可以說是裝甲類的狙擊手，不論是防守或是攻擊都相當好用，在盟軍的陣營中相當受到玩家的喜愛。

三輛坦克殺手加上兩輛防空裝甲車再搭配載有譚雅的裝甲運兵車，這便是筆者常用的機動打擊部隊，不論是敵方的人類部隊或是裝甲部隊均可輕鬆獵殺。不過要留意的是，坦克殺手對建築物的殺傷力微乎其微，千萬不要拿它來跟各式砲台硬拼，會死得很慘地。

一般來說，對付坦克殺手的方法不外乎是用空軍炸掉或恐怖機器人附身。不過筆者個人比較偏好用尤里來捕捉，一旦得手後馬上轉頭轟掉對方的裝甲部隊，保證絕對可以讓對方傻眼的。



韓國：黑鷹戰機

基本上，黑鷹戰機其實就是入侵者戰機的強化版，雖然在火力及裝甲方面加強了很多，不過在戰略運用上就大同小異了。因為入侵者的攻擊威力本來就不小了，所以黑鷹戰機就頂多去攻擊時會犧牲得比較少而已。

不過由於火力的強化，當玩家一次聚集了大量的黑鷹戰機時（大約八架），幾乎可說是無堅不摧，在重點打擊上可收到相當不錯的效果。



比起黑鷹戰機的威力，筆者倒是對擁有黑鷹戰機的國家--韓國還比較有興趣一點。在亞洲這麼多國家中，為什麼C&C2中就獨有韓國呢（連日本都沒有）？看來近幾年，韓國在遊戲消費市場上的潛力已經大幅地超越日本、香港及台灣囉！



英國：狙擊手

剛開始的時候筆者總是覺得英國的特殊兵種很沒份量，其他國家的特殊兵種有坦克殺手、大砲、核彈卡車等。而英國的特殊兵種不過只是廉價一點的譚雅而已(而且還不能裝炸彈)，不過後來知道我錯了。



狙擊手的攻擊距離比任何的步兵都長，而且對人(狗)絕對都是一發斃命。最重要的是，搭乘上裝甲運兵車後，就變成高速裝甲狙擊車。只要一輛便可以收拾掉對方的所有步兵單位，不論是磁爆步兵、輻射步兵、小狗 、尤里、甚至譚雅等，在狙擊手面前都只是一顆會移動的蘋果而已。

造價低廉，在遊戲初期時便可高速量產。狙擊兵在防守時可以藏在有隱蔽的地方(大樹或是建築物的後方)，保證讓對方進攻的步兵單位死得莫名其妙(用來對付傘兵的偷襲尤其好用)。而攻擊時就可以搭上裝甲運兵車，配合坦克部隊一起前進。如此一來不僅可以對付步兵，還可以防止裝甲部隊被對方的恐怖分子或是尤里偷襲。什麼？您問對付狙擊手的方法？那還不簡單，找台車輾過去就是了。

俄羅斯：磁能坦克

磁能坦克最大的特色，就是在於其所發射的磁能波，對任何地上的東西都有不錯的殺傷力(人員、裝甲、建築物等)。所以，基本上磁能坦克可說就是自走的磁能線圈。



不過說真的，筆者個人覺得俄羅斯的磁能坦克可說是最有沒特色的特殊兵種了。原因就是在於蘇聯的裝甲部隊本來就已經夠強的了，近戰有天啓坦克，遠戰有V 3火箭車，對步兵又有防空履帶車，實在沒有必要再帶台磁能坦克在隊伍中(如果連天啓坦克打不贏的話，那磁能坦克不也一樣？)。而且磁能坦克本身的攻擊範圍又不是很大，與其製造磁能坦克，不如多生產幾個磁能步兵用履帶車搭載著，感覺上效果都一樣。和一般坦克一樣，磁能坦克對來自空中的攻擊可說沒有任何反抗能力，而且一樣是坦克殺手眼中的好獵物。

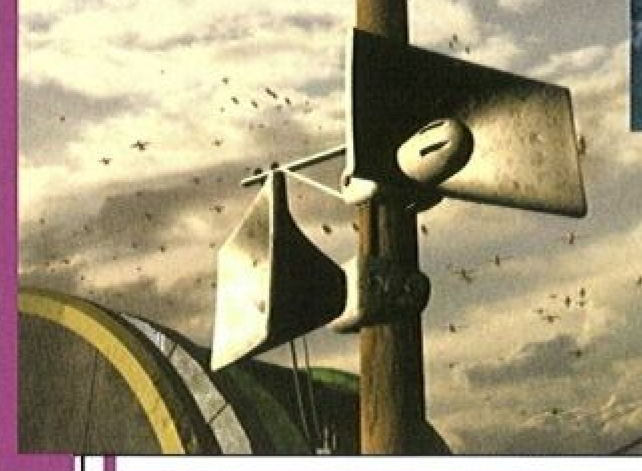


利比亞：自爆卡車

在所有的兵器中，筆者覺得利比亞的自爆卡車是最恐怖的。這種載有核彈的卡車根本就是自走核彈發射井，不僅可以一舉炸毀您的各式部隊及砲台、小型建築物，最誇張的一點就是本身的裝甲還很厚，可以耐得住敵方火力猛攻，輕易的衝到敵陣中引爆。

筆者每次跟利比亞交戰都會覺得壓力很大(根本就是精神轟炸)，只要一不小心，辛苦建設的前線基地就會毀於一刻。而且每次部隊大舉進攻時，只要一看到對方的自爆卡車衝過來，就得四處鳥獸散逃逸。





要是反應慢了一點，下場通常就是一全滅。

自爆卡車可說是最佳的攻擊及防守兵器，不過防守時最好擺在離基地遠一點的地方，一看到對方部隊靠近就準備自殺攻擊。當然，在攻擊時絕對要單兵出擊，頂多派幾台防空車護送一段。如果對方的基地防護力強大的話，可以聯合三四台，從不同的方向同時衝鋒，保證絕對可以讓對方享受一下被特攻的刺激快感。



如果您是美國軍的話，那對付自爆卡車最佳的方式便是用入侵者戰機遠遠地就把它收拾掉。而基地最好建有三門以上的光稜塔，如此才能一擊把衝過來的卡車收拾掉(如果對方一次只派一輛進攻的話)。如果您是蘇聯軍的話，那你只好祈禱尤里，可以在對方衝過來那一瞬間把它收服起來。

古巴：恐怖份子



一般來說，恐怖分子應該是蠻好用的特殊兵種，反正只要看到會動的東西就衝過去，碰一聲的與對方同歸於盡，不過實戰上用起來卻不是那麼簡單。



由於在美國軍部隊中，有很多的單位對步兵都有一擊必殺能力，如狙擊手、譚雅、警犬等，使得恐怖分子的存活率大打折扣。而且就算能夠活著走到目標旁邊，也只能造成小區域的爆炸效果，感覺並不是很有威力性。

由於筆者目前在網路上還沒有跟恐怖分子交過手(很少人在用)，所以不知道這個部隊可以發揮到什麼地步，不過我想可能不會很好用吧(不然怎麼沒有人在玩古巴)。



伊拉克：輻射工兵



輻射工兵可說是使用起來相當有技巧的一個兵種，它的特色就是在於可以大範圍的殺傷步兵及裝甲單位(尤其是步兵單位，被輻射照到都是秒殺)。而且造價低廉，在很早期的時候就可以生產(只要造好雷達便可)。



一般來說，輻射工兵通常用來快攻。由於剛開始雙方的兵器都不是很好，此時的輻射工兵可以輕易的收拾掉對方的步兵單位跟裝甲車輛。只要三四個一組，便可以到處打游擊戰。一般人在初次遇到輻射工兵時都會不知所措，因為步兵單位一走進輻射範圍就馬上死，而輕裝甲單位會被陷住無法動彈，坦克車也會慢慢受損，直到爆炸。不過，輻射工兵的輻射對建築物是幾乎沒有殺傷力的。

在美國軍方面，對付輻射工兵最好用的不外乎是英國的狙擊手。其次，則是裝載譚雅的裝甲運兵車。不過如果時間上來不及生產譚雅或是沒有狙擊兵的話，可以試著用早期的火箭飛行兵來對付。至於蘇聯軍的話，早期除了武裝採礦車外就幾乎沒有可以剋輻射工兵的兵種了。而且就算到後期，一對一也只有天啓坦克可以比較有勝算而已(步兵類無法靠近，犀牛坦克打不贏，V3火箭發射太慢，基洛夫空艇追不上)。

各建築物使用心得

★盟軍方面

毫無疑問，盟軍方面首要建築物就是間諜衛星與礦石精煉器。前者可以讓您監視敵軍在戰場上的一舉一動，後者可以讓您提高收入，這些都是一研發出來就必須盡快建造的建築物。

在防守方面，可以使用光稜塔群組成強大的防禦線，一擊擊斃來犯的敵軍單位。不過由於相鄰的光稜塔一次只能同時攻擊一個目標，所以要配合機槍陣地聯合防守。對空方面由於愛國者飛彈發射速度並不是很快，而且一次只能發射一發反飛彈飛彈，又貴又不好用，不如直接生產多功能步兵戰鬥車來防空還比較有效率一點。



★蘇聯方面

不要遲疑，一旦研發出核子反應爐後就馬上建造吧！它可以讓您擺脫用電不足的惡夢。不過由於核電廠一旦被摧毀就會產生核爆，所以記得蓋到偏僻一點的地方，而且最好放幾隻小狗在旁邊以防傘兵或是間諜偷襲。



防守方面，由於磁能線圈的攻擊範圍並不是很長且威力也不大，所以不用太去部署防禦陣線，有錢的話多做一些坦克吧。不過防空炮倒是可以多建一些，其對空及反飛彈方面的表現都相當不錯。盟軍雖然沒有長程攻擊飛彈，但是其入侵者戰機與航空母艦都擁有長程打擊能力，所以別忘了在重要地點擺一些防空炮。

另一個蘇聯的重點建築物便是複製中心，由於可以與兵營同步生產步兵單位，所以通常都是擺在軍營旁邊，在遊戲後期可以大幅提昇步兵戰力。

祕技補給站

國有國法、營有營規，入偵蒐營者，請確實遵守營規，如查犯規屬實，以下列罰則處刑：

- 一稿多投者，求處無期徒刑，褫奪公權終身。
- 抄襲友刊祕技者，不需判決，立地槍斃。
- 重複抄襲本刊登過祕技者，求處裸身空投鱷魚池100次。
- 投稿無法使用祕技者，求處阿魯巴極刑一年。
- 祕技啟動狀態說明不清者，求處禁閉一個月。
- 投稿者無姓名、電話、地址者，求處敦親睦鄰、勞動服務一週。

一經本營審查，無觸犯營規，獲准錄用者，除授與軍階外，並依照下列階等發放軍餉：



















聖章：女神傳說 賺取金錢快速升級

●黃耀德

在遊戲中，按enter鍵後畫面上出現『Check Key』字項，輸入simplepower 100後，按 enter鍵，再輸入以下密技。



密碼	效果
spmoney	1000塊
spvicky	呼叫英雄琪琪
sptaguya	呼叫英雄至高王者
spjack	呼叫英雄亞瑟傑克
spchen	呼叫英雄阿聰
spai	轉為電腦控制
sphero	我方英雄全部升級一級
spcastle	我方城堡升級一級

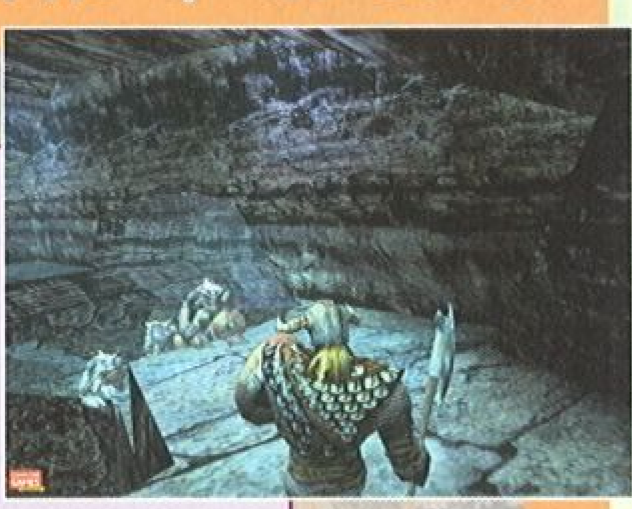



我是
愛情少尉

雛京戰神(RUNE) 戰無不勝密法

●ERIC-X

按～鍵或TAB鍵後，再輸入以下的密技。



密碼	效用
CHEATPLEASE	啓動密技模式
GOD	無敵
GHOST	穿牆
FLY	飛行
WALK	取消穿牆或飛行模式
SUMMON [物品代碼]	得到物品
OPEN [關卡名稱]	跳關
SWITCHCOOPLEVEL [關卡名稱]	取得過關物品並跳至該關
BEHINDVIEW 0	第一人稱視野
PLAYERSONLY	NPC暫停動作
KILLPAWNS	消滅所有敵人
TOGGLEFULLSCREEN	全螢幕開關
PREFERENCES	進階設定










秘技補給站

碗嘻
菜鳥天兵

新倚天屠龍記 進入秘密關卡

●朵武振

快速賺錢法：

在沙河店，用700元購買“遠志”及“獨活”，製成還魂丹出售，可賣得2000元。

進入智冠的「新廣部」：

1. 玩家首先要到蝴蝶谷的大樹下，挖到钁子的地方再挖多幾遍，便可以找到“鎮龍石”。
2. 進入明教迷宮，有一個機關在玩家碰到後會滾出巨石，堵塞一門，這時使用“鎮龍石”移開巨石，便可以進入那扇門。裡面就是「新廣部」了，裡面有很多珍貴的道具。





俺是戰鬥營長



三角洲部隊三：大地勇士 (DELTA FORCE3) 以一擋百 戰場無敵

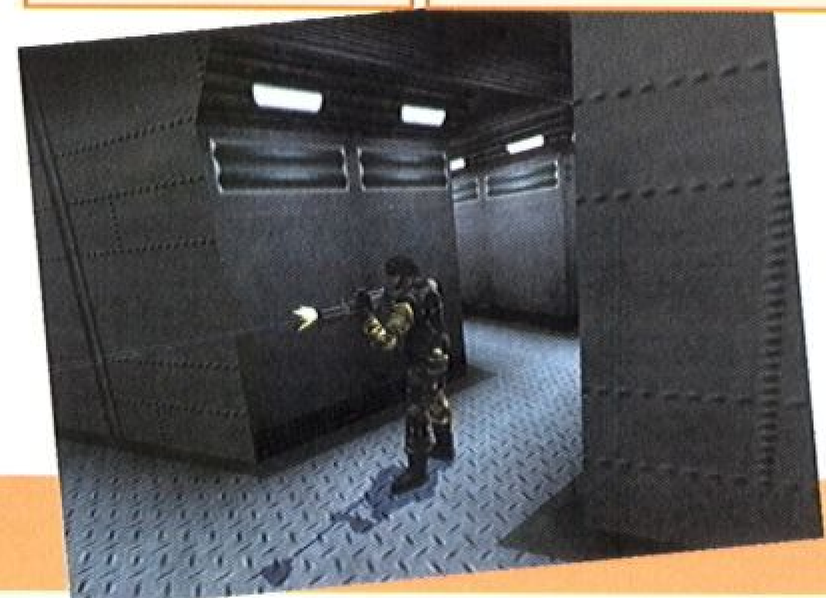
●VINCE

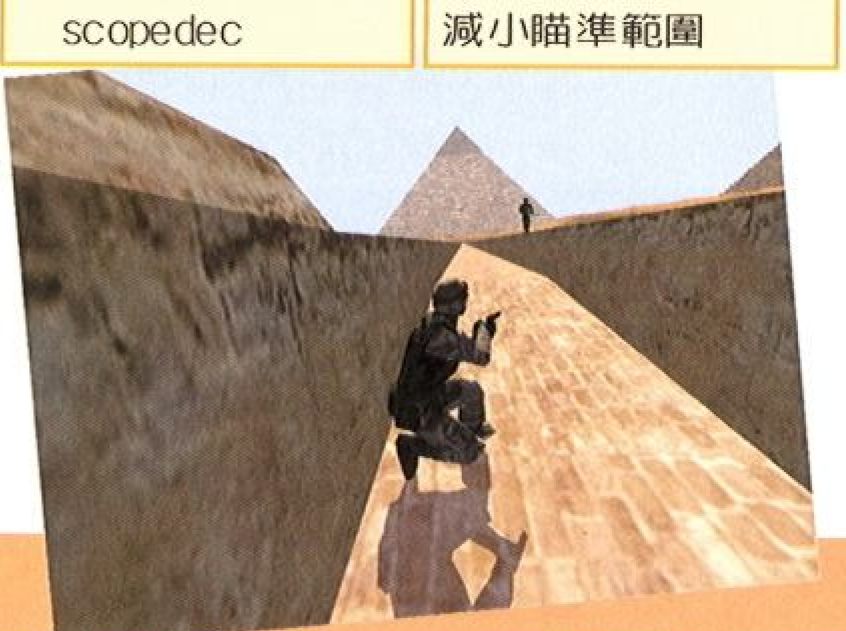


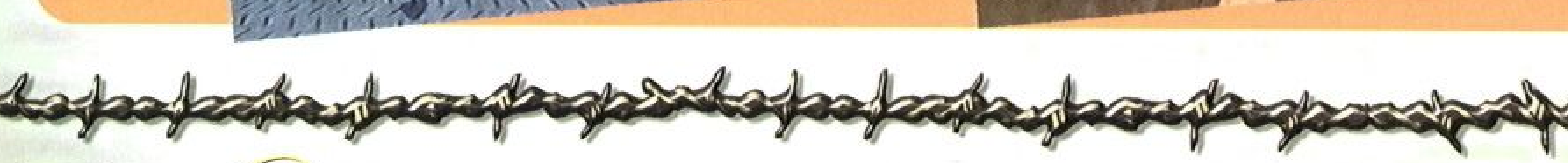


在遊戲中按下～鍵後，輸入下列密技：

密碼	效果	密碼	效果
drury	武器全滿	turn_right_abs	右轉
kariya	彈藥無限	briefing	任務簡介
roy	生命値全滿	command	命令提示
corbet	隱形	PrintScreen	螢幕抓圖
domi	砲擊支援	showgun	第一人稱視野
PuntCRC	Punt CRC	NVG	夜視
PuntLog	Punt Log	1knife	小刀
scopescale	範圍測量	2sidearm	輕武器（手槍）
exit	退出任務	3primary_weapon	初級武器（主要選擇配備）
quit	退出遊戲	4second_weapon	Second（第二選擇配備）
sky	天空	5explosives	輔助設置
flipmouse	抖動鼠標	6detonator	炸藥
hudcolor	彩色外殼	7grenade	手榴彈
restart	重玩任務	8laser	雷射瞄準器
fly_down	降落	9medic	救生用品
center_view	中心視點	magazine	換彈藥
fly_up	升起	cycle	換武器
toggle_item	更換武器	scopeinc	增大瞄準範圍
look_up_abs	向上看	scopedec	減小瞄準範圍
look_dn_abs	向下看		
turn_left_abs	左轉		









三國霸業　關卡全開　戰場無敵

●葉士豪

1. 按F9鍵輸入change，然後按下ENTER鍵，即進入密技狀態。
2. 輸入ALL，然後按下ENTER鍵，則關卡全開。
3. 按F8，地圖黑暗區域全開　。
   按F5，敵人可選（從參考表看圖選士兵）。
   按H，則變成無敵。





神兵玄奇　隨時恢復戰力

●猜猜

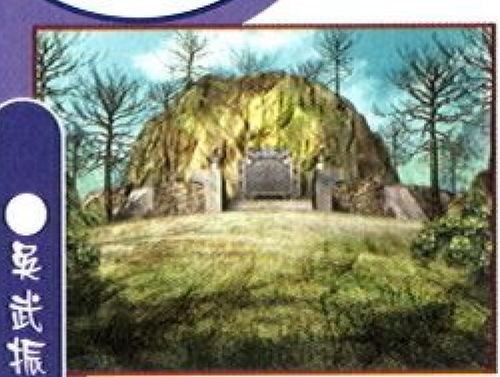
戰鬥中按下列各鍵，再按enter。

F7鍵	＝回復
Space鍵	＝提升體力和內力
R+Space鍵	＝可用所有招式
空白鍵+enter鍵	＝問天的體力和內力無限（左上角會有super man二字）
再按多次空白鍵+enter鍵	＝問天出任何一招，立即 KO 對手



新神鵰俠侶　等級快速提升

●吳武振



古墓練功法

在古墓裡面可以得到玉峰漿，一次只能拿九瓶。去麻雀那兒練絕招，法力一不夠就補玉峰漿，用完再去拿（可無限拿取）。可把天羅地網式、蛤蟆功練到最高級。在古墓練到三十三級以上，出去就不太需要練功了。長大後和在草屋住一年都會自動提昇等級。

如何才能以最快的速度找到裘千尺

從絕情古被關的地方走出，之後往下，再往左遇到叉路時往上，中間遇到的叉路別管它，順著路走就可了找到裘千尺了。

如何才能找到君子劍和淑女劍

走到絕情谷的武器房，在右下的壁畫一按，原來就是藏在那兒！

糖葫蘆妙用

如果看到有人在賣糖葫蘆（2000元吧…記不大清楚了），一定要趕快買，買了後裝備起來，就可以不配武器練武功了！例如不用棍子就可練打狗棍法，不用劍就可練劍法等等。





祕技補給站



基本規格	
☆機　型	PII-233
☆記憶體	32MB
☆光碟機	4X
☆操　作	K、M

測試配備
☆K62-300
☆192MB DRAM
☆12X CD-ROM
☆Banshee
☆DIAMOND Monster

「龍與地下城」這套設計嚴謹的紙上角色扮演遊戲，原本就很適合製作成電腦角色扮演遊戲。SSI是最早看中這一點的廠商，它的金盒子系列就為玩者帶來不少幻想的時光。但是，最後由於遊戲引擎萬年不變而失去了代理權。Interplay公司接手時，正好是處於角色扮演遊戲被即時策略與第一人稱射擊遊戲壓得抬不起頭之際。一套柏德之門的推出，就將局面改觀，好評如潮水般湧來，銷售量更是打破同類遊戲的紀錄。隨後劍灣傳奇、異域鎮魂曲與冰風之谷的表現也都不錯，這使得其它公司也紛紛跟進，像SSI公司不甘示弱地向TSR接洽，買下剛剛出爐的D&D第三版規則，製作光芒之池二代，依照目前的畫面資料來看，或許有希望與柏德之門系列相抗衡。而Interplay公司的絕冬城之夜也在奮力製作中。更棒的是，年底更有一部以AD&D被遺忘王國為背景的電影即將上映，看來這股風潮還要持續一段時間。不管怎樣，我們就先來看看柏德之門二安姆陰影（Baldur's Gate：Shadow of Amn，以下簡稱BG2）的表現到底如何。





BG2採用的依舊是「無限」遊戲引擎，基本上與前作的差距並不大，比較明顯的改變是支援800×600以上解析度，使得畫面可視範圍增加不少，使用者還可以將畫面上的按鈕與人像移除，再以熱鍵來操控，集中注意力在主遊戲畫面之上。擁有支援OpenGL功能3D卡的玩者，施展法術的效果將更為炫目。而NPC的尋路AI也有所改進，不但不會繞遠路，同時也不會出現被己方隊員卡住的現象。BG2的音樂依舊是採用史詩電影般的樂風，戰鬥時氣勢磅礡，而感性時溫柔婉約，是相當不錯的作品。而音效則支援了環境音效，玩者可以聽到地下水道空洞的風聲與市場人潮的嘈雜，若音效卡有支援EAX的效果，將更為突顯。



這次玩家依舊只能創造或者是由柏德之門一代與劍灣傳奇將主角傳送過來，其它隊員都得四處去找NPC來加入。對於新創人物玩者較為有利的是，此次增添了許多專擅職業與新職業。然而雖然有這麼多新選擇，整體遊戲的進行還是以戰士型主角領軍比較簡單，其它職業的主角戰力恐怕稍嫌薄弱，若再挑選太多兼職型的夥伴，在遊戲將會陷入苦戰。但是，不同職業的主角，遊戲中還會為他安排與職業有關的要塞任務，似乎有讓玩者多玩幾次的意涵。

BG2的劇情相當地龐大，玩者扮演的是一位流著殺戮之神血液的凡人，由於這種特殊的血統，一些野心之士企圖利用藉此滿足其慾望，這也使得主角與他的夥伴陷入危難之中。遊戲一開始主角就陷於絕境，所有裝備被收繳一空還身陷牢籠之中，當玩者好不容易離開此處，友伴卻遭受神秘魔法師組織所







…仔，真正的旅程由此才真正開始。玩者必須由城鎮開始，四處打聽消息，並陷入一連串的冒險任務之中，玩者可以藉此獲得盟友、裝備、經驗、與逐漸拼湊而出的真相。玩者在遊戲過程中的足跡將遍及安姆王國領域、魔法要塞、地下世界與精靈之城，雖然幅員並沒有一代廣大，然而可供冒險之處數量反而倍增，若要仔細逛完這些區域，恐怕得花費一兩百小時的遊戲時間。

此次NPC的個性更加明顯，他們不但會在旅途中彼此對談，在某些情形，當隊員與隊員之間因為善惡陣營與處世風格不同而嫌隙加深時，他們可是會不聽指揮大打出手，此時玩者就得要有損失其中一人的心理準備。此外，NPC偶爾還會來段心情對話，像那位翅膀被割掉的Aerial，會三不五時作惡夢，還得要主角溫言安慰。但有時候時機不太恰當，都已經是被怪物追擊的非常狀態，還有時間心情對話？不管怎樣，在NPC的角色隨性塑造方面，BG2可以是說是又更上一層樓。



BG2的戰鬥要比前作精采多了，由於此次玩者可以升到相當高的等級，各種職業的特點也更為突顯，戰士可以完全發揮武器專職的威力，而施法者則能習得更高階的魔法。BG2的法術相當豐富，數量多達三百多種，許多甚至以往的AD&D遊戲都沒有出現過。然而，雖然數量很多，但是派得上用場的其實並不多，因為此次上場的怪物等級與魔法耐力都相當高，低級魔法根本無用武之地，還有一些法術功能太過冷僻，在記憶法術數量有限的情況之下，使用的機會根本是微乎其微。當然了，此次登場的怪物也是強大異常，許多以往沒出現過的有名怪物全都到齊：赤龍、惡魔、眼魔、巫妖、奪心魔，不管哪一種都足以瞬間滅掉玩者的隊伍，若沒有妥當的部署與戰術，將使玩者遭遇極大的挫折。

在多人玩遊戲部分，雖說製作小組宣稱改進很多，其實改進空間並不很多。連線依舊容易中斷、遊戲速度依舊會被網路延遲拖慢。只是開啓遊戲的主要控制者擁有較多的權限功能，他可以決定何人可加入遊戲或是擁有哪些權限。在任一隊員進入商店購買物品或是進入非劇情對話時，其它人的遊戲將不再停頓，增加連線遊戲過程的流暢程度。

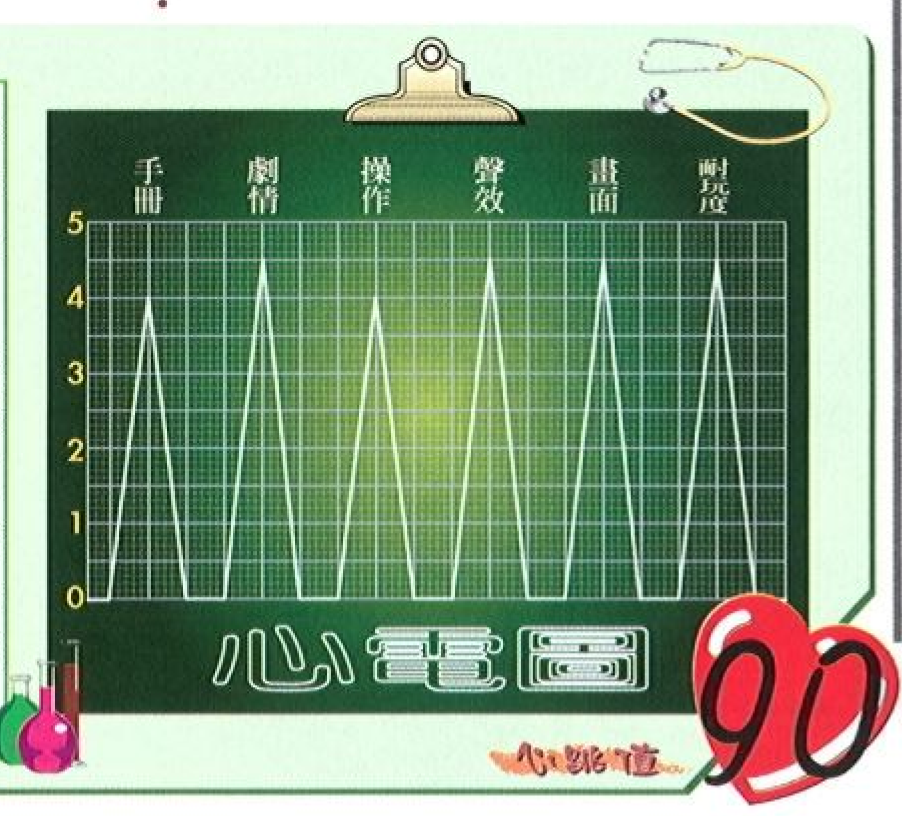


對於龍與地下城迷與重視遊戲深度的玩者，柏德之門二代的確是你的首選。相信曲折的劇情、各式各樣的任務與精采的戰鬥足以滿足你的冒險之心。至於不太懂英語的玩者也不要擔心，因為廠商的中文化正在進行之中，相信假以時日一定有機會共同品評這套可以列入經典的角色扮演遊戲。



當你創造新人物時，可能會對該選用哪種職業感到眼花撩亂，以下就是筆者認為較為容易上手的職業：如果你想擔任專職角色，選擇狂戰士（Berserker）比較恰當，因為他在抓狂之時，不但攻擊能力提昇，所有媚惑、恐懼、監禁、定身法術都對他無效，這用來對付會使用高階魔法或是媚惑能力的敵人時相當有用，雖然效力失去之時會損失生命，衡量起來還是很值得。若你打算轉職的話，選用劍士（Kensai）轉職魔法師是最恰當的，當轉職完成，這位角色不但有劍士的必殺攻擊力，還可以施展魔法師的防護法術，來保護自己以補劍士無法穿戴防具的缺點，將成為遊戲中最可怕的角色。

／JULIAN





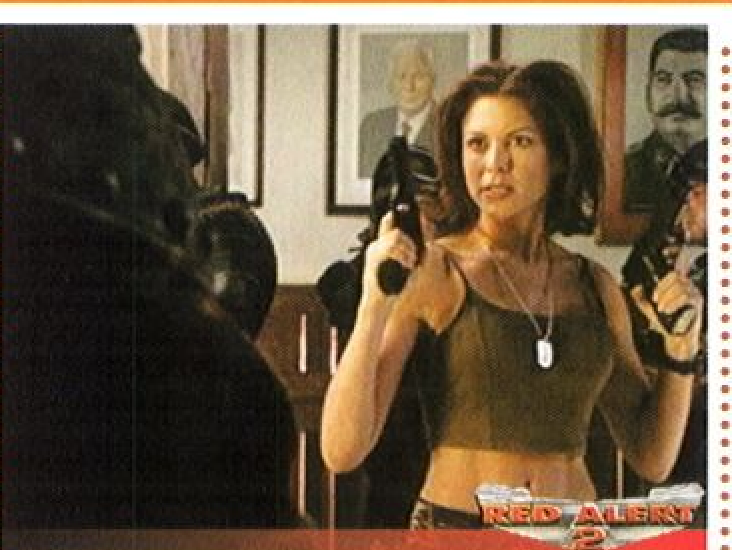
基本規格
☆機　型：PII-266
☆記憶體：64MB
☆光碟機：4X
☆操　作：M、K

測試配備
☆華碩ASUS 3800 TNT2PRO 32MB
☆CPU:AMD duron 900MHZ
☆128MB RAM
☆TEAC 40X IDE CD-ROM

Westwood在1996年推出『紅色警戒』之後，沈潛了四年，終於推出二代，而且這次更是挾著『中文化』的光環強勢壓境，是否可以力挽『泰伯倫之日』聲望下跌的頹勢，再創另一個『台灣的戰略遊戲奇蹟』呢？

在一般戰略遊戲中，大部分真人扮演的影片，會在任務開始之前播放，但是本遊戲更進一步讓動畫貫穿全場。位於螢幕右上角的簡報影像，會不定時在遊戲進行中更新任務目標和加入其他的串場故事情節，讓玩家能夠深刻感受到遊戲的目的和步調。過場影片部分由 Ray Wise、Barry Corbin、Udo Kier和Kari Wuhrer等知名演員主演，對於遊戲劇情的詮釋恰如其份，表示動畫製作小組的用心程度。





在遊戲的圖形方面，雖然開頭及過場影片的DVD畫質的確讓觀賞的玩家屏氣凝神，大呼過癮，但是實際遊戲進行時，遊戲畫面用色好像比前作少了許多，比較沒有那麼鮮豔，第一眼的印象會讓玩家覺得美工並不出色；然而隨著遊戲的進行，玩家會發現不管是人物，建築物或是地上景物的精細程度，細節呈現和光影變化都比前作進步很多，隨著關卡的進行，畫面的華麗程度也會越來越好。

遊戲畫面的最大解析度可以支援到1024×768，相當精緻，作戰單位與建築物也比Westwood之前的系列作品放大到百分之十五以上，沒有前作需要全神貫注去凝視的缺點。在細節部分，部隊行軍過的地方會立即顯現腳印，感覺相當真實，建築物受到砲火破壞時也會隨著損毀程度不同，看到火勢由猛烈轉弱甚至熄滅，擬真程度相當用心。



繪圖引擎雖然沒能做到讓玩家自由旋轉遊戲立體世界的程度，但是立體的效果已經超越前作很多，另外之前在螢幕上有很多單位時，整體遊戲速度會明顯降低的弊病也不復存在。

在遊戲內容部分，單人模式中，不論選擇哪一個陣營，都有些意想不到的新東西，讓遊戲整體的組合複雜度和耐玩性大大提升。多人遊戲模式中，除了美軍及蘇俄，更多了數個國家如英、法、德、韓、蘇、古巴、伊拉克、利比亞可選，每個國家各有特色。尤其是特殊武器的變化上更是令人驚喜，在載入遊戲時，遊戲也會向玩家提示該國家的特產武器和用途，十分貼心。

對於前作明顯的以聯邦主導海上的戰場，而蘇維埃則是陸地上的





霸者之設定，造成海陸兵力優勢各有擅場的不平衡，在本遊戲中做了相當大的努力來修正，玩家也可以發現二代的兵力『平衡』多了。另一個大改進是紅色警戒二雖然也要採取礦石、建電廠、工廠來生產部隊，但部隊的價格低廉、生產速度大幅提高，讓玩家不必再以『採礦』為最大重點，而能夠專注於戰術的籌畫、兵力調度和防禦工事的架構。

介面部分加強了前一代的指令界面，改以建造基礎建築物、防禦建築物、訓練兵員及生產裝甲武器等四項的功能分類式選單，玩者能節省掉之前必須花在反覆指令選擇的時間，專注於戰場上的各種狀況變化。在畫面底部，有個進階命令控制列，上頭有九個群組部隊的圖示，選擇同類型的部隊、設定路徑點、取消指令、部署部隊等等功能都可以由此操作。不過筆者覺得，如果能夠像瀏覽器一般可以設定『書籤（bookmark）』讓玩家迅速在幾個戰爭點，資源採集點或是建造點切換自如，領導統御起來會更輕鬆。

值得一提的是，『紅色警戒二』完全是以中文文字界面呈現，雖然語音部分仍然是英文，但是這種『語音原味，文字本土』的組合，其實是讓最多玩家喜愛接受的中文化方式。本遊戲中文化是在國外完成，整體感覺並沒有重大疏失，文



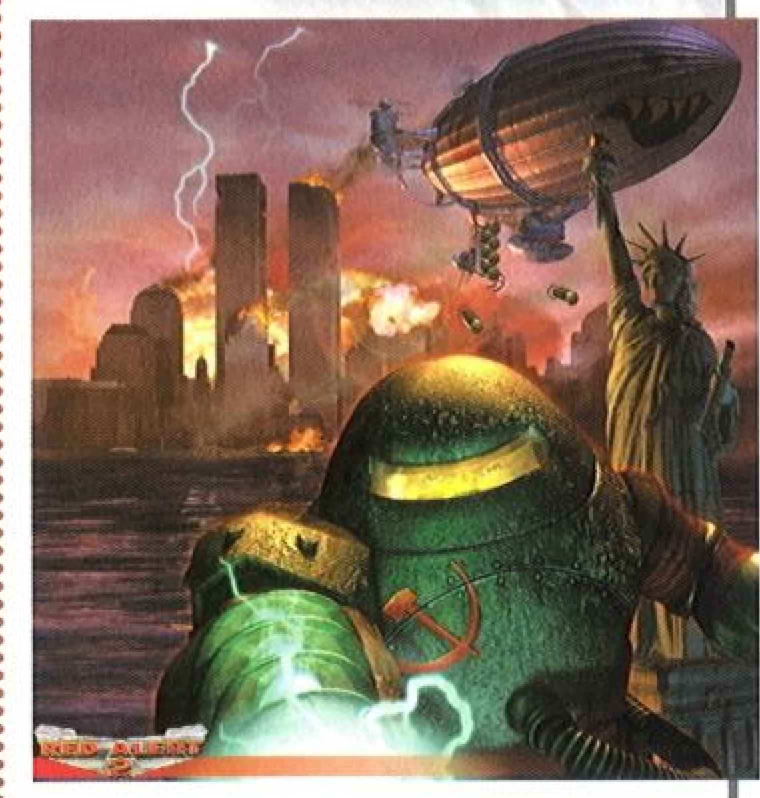
句通暢，也沒發現錯別字或是詞不達意的現象。

在連線的對戰方面，紅色警戒二最多能夠支援八人同時上線，而且玩家們可以透過區域網路、網際網路來進行連線。如果玩者是透過網際網路連上遊戲伺服器的話，那麼遊戲伺服器還會隨時地紀錄玩家們的戰鬥歷程，然後依照玩者的程度循序漸進至更困難的任務；如果玩家作弊用程式修改金錢，程式則會讓玩家自動斷線。

不過本遊戲在進行連線對戰時，目前最常被詬病的就是遊戲速度明顯下降很多，對於滑鼠指令的反應也變慢了很多。這部分有推出新的中文1.02版來改進，但是筆者測試的結果，還是不盡理想。



整體來說，筆者覺得本遊戲是一套相當成功的續作遊戲，雖然沒有相當革命性的技術突破，也存在著一些小缺點，但是各方面都可以看出Westwood虛心截長補短的進取態度。如果持續這樣的精神，下套遊戲的精彩程度一定是指日可待的。



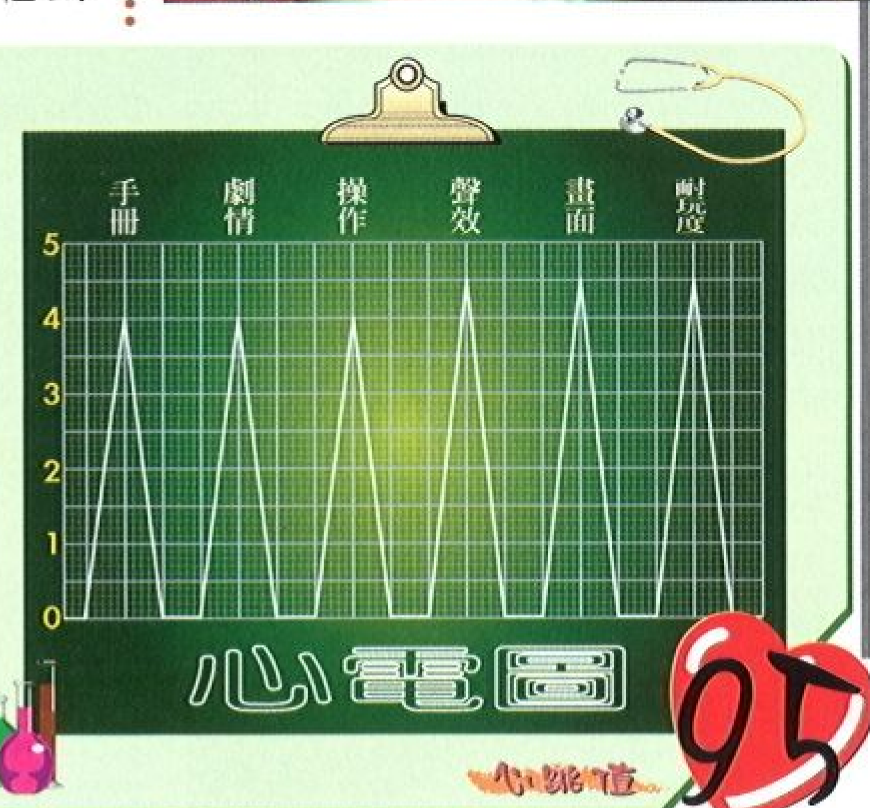
藥方 破關藥方

遊戲中的戰鬥單位都能夠以經驗值來提升其作戰能力，等級層次較高的裝甲武器，還會有自動修復的功能，當美國大兵提升到高等級時，其殺傷力是非同小可的。培養高經驗值的單位一方面可以節省生產高消費單位的負擔，另方面也常常有意外的攻擊火力。

善用進階命令控制列，上頭有九個群組部隊的圖示，選擇同類型的部隊，設定路徑點、取消指令、部署部隊等等功能都可以由此操作，可以讓遊戲戰鬥更為順暢。雙方陣營都有超級武器，能讓對手遭受致命一擊，儘早製造出超級武器，也就是所謂的『最好的防禦就是攻擊』。新增的連續生產部隊功能，善用的話可以配合人海戰術進行快攻戰略。

另外，可以派遣士兵進駐至地圖上的建築物裡，使其成為一座大型的機槍碉堡，在敵人進攻的路線要道來個攻其不備。

／羅蘋





基本規格
☆機　型：PⅡ-266
☆記憶體：64MB
☆操　作：K、M

測試配備
☆PⅢ-550
☆256MB RAM
☆AWE 64
☆Voodoo3
☆50X CD-ROM



如果玩家的遊戲齡夠久的話，諒必記得約幾年前，同樣由智冠科技所出品的「倚天屠龍記」遊戲，猶記當年還狠狠的捲起一股風潮。盛況過後，於數年後重新再現江湖的「『新』倚天屠龍記」究竟有何高明、超越之處呢？無可否認的，新版的同名遊戲在美術方面的成就，絕非昔日「因陋就簡」的成績所能比擬。但遺憾的卻是，在遊戲的內涵上，似乎不見有任何「出類拔萃」的突破。玩家們如若不信，您大可翻出舊版的「倚天屠龍記」瞧瞧，您一定會同意草民的看法的。



教草民覺得更為詭譎的是，新、舊版的同名遊戲，劇情竟然都只進行到張無忌上了光明頂即告結束，而獨力對抗圍攻光明頂的六大派高手，也同樣都是新、舊遊戲的最終挑戰。雖說吾人不以「長短」論英雄，唯面對這般的「人為宿命」，草民對於這款遊戲的「長度」倒頗有「無語問蒼天」的感嘆。拜金庸大俠的同名原著所賜，遊戲在劇情方面的編排、連貫尚不致冷場，但若論及遊戲要忠於原著的完整性，則相信再來三兩個「續集」，恐怕也難表達得周全。這款遊戲的成功之處，在於巧妙的穿插諸多遊戲的要素，有一些「角色扮演」，也有一些「冒險解謎」，娛樂性是無庸置疑的。

相信眼尖的玩家諒可輕易看出，這款新遊戲的「骨架」顯有似曾相識之感，即連製作小組也似有得色的坦然承認。所以啦，凡是玩過「鹿鼎記貳部曲」的玩家，對於這款遊戲恐怕較難有驚豔般的感動。所不同者，這款新遊戲加入了「物品組合系統」，為因應劇情所需，玩家尚得發揮想像力，就手邊僅有的物品加以組合成過關所需的道具，這是極具趣味性的一環。但是，反觀組合藥材的「煉丹爐」系統，則讓草民配藥配到深覺厭煩。何以說呢？這款遊戲在這個部份的比重太過頭，玩得確實有些過火，甚至讓草民懷疑玩的是「新華佗濟世篇」哩！類似這般「弄巧成拙」的反效果，想必也是製作小組始料未及的。

如若論及這款遊戲在美術方面所展現的實力，想必玩家們皆是有目共睹，其間猶以戰鬥時的精彩動畫最具看頭。既然是沿用「鹿鼎記貳部曲」的引擎架構，戰



鬥系統自然也就如出一轍。無可否認的，遊戲中的任一主角人物剛上場時，凡是初次見識的武功招式，大抵都有魄力萬鈞的新鮮感。只不過，週而復始的特效看多了之後呢？那就端視玩家們各自的「修養」了…這款遊戲還是帶給草民很大的「啓示」，讓草民終於領悟了「感恩」的可貴，因為遊戲還可允許草民將此特效功能關閉…



遊戲的場景設計，於規模而言尚屬小可。但綜觀整個遊戲裡頭，規模最為宏偉的當屬沙河鎮，玩家也只有在此城鎮裡，方能感受到「角色扮演」遊戲的氣氛。唯弔詭的是，這麼「偉大」的城鎮，竟然只是為了讓張無忌購買藥材而設！再者，整款遊戲裡，所有不知名的NPC人物全都聚集在此的城鎮，竟然「風平浪靜」得一如太平盛世？草民在踏出沙河鎮時，委實掩蓋不了心裡滴血的沈重創傷…這麼說吧，玩家在這整款遊戲中，凡是和「角色扮演」沾得上邊的事情，諸如：購買武器裝備或道具、購買藥材、出售物品、搜括別人的住家、和NPC人物打屁、甚至唯一能購得「中國魔法牌」的商店等等，全都一股腦兒在此一次解決！這…草民寧可將之解釋為「體貼」玩家的窩心設計手法…



遊戲在「冒險解謎」的部份，顯然著力頗深，而此一環節則牽連到先前所述的「煉丹爐」系統。草民以為，若是「A+B=C」的藥材方程式不要玩得如此頻繁，想必能達到更為多元而正面的評價。此外，遊戲值得稱道的另一項「成就」，即是戰鬥系統能夠保有一定的難度，也正因此，所有的武器、裝備、物品、道具等，也才有派上用場的機會而免於淪為虛設。至於迷宮的設計，就質與量而言，草民則覺得似有「不得不為」的牽強和嫌疑。若謂純係著眼於「忠於原著」的考量，則大膽的付之闕如又何妨？在本



文接近完稿的這幾天，草民屢屢在網路上看到有極大比率的玩家們，針對這款遊戲的「長度」發出不平之鳴。儘管遊戲原已有著厚實的腳本內容，加上早有定論的介面架構，而遊戲劇情也編排得有模有樣，且有質感不錯的背景音樂陪襯烘托…這款遊戲能否締造「小而美」的佳績，想必在上網族的玩家們口耳相傳之間，早



有一定的口碑可循。若是連製作遊戲小組都自認需以「有緣」的續集加以補強，則玩家們的批評諒非無的放矢才是。誠所謂「英雄所見略同」，這款遊戲在「質」上的優質表現，確乎值得玩家肯定，唯遊戲內容的確是小兒科了些。





這款遊戲的困難處，不在於遊戲的進度卡住，也不在於令人生畏的戰鬥難度，而是在於使用頻率極高的「煉丹爐」藥材配方。玩家若是仔細一點，絕大部份的「配方」都可於遊戲中發現，舉凡人物的對話、書架上的書籍等，都是有跡可循的。只不過，在不同的進度，同一標的物會出現不同的提示就是，玩家可得多多翻閱，以免愣在當場而不知所措。

同樣的，「新廣部」也會一如「鹿鼎記貳部曲」而以隱藏關卡的形態再度出現在遊戲中。這一回是隱藏在光明頂的密道裡，而進入的關鍵物則是在蝶谷醫仙屋前的公雞腹內。取得的方法是多挖幾條蚯蚓，然後再一一的餵給公雞吃，待牠吃脹了以後，自然會將關鍵物吐出來。至於恁多的「中國魔法牌」，除了可用來裝備以外，草民還真不知有何用處哩!?

／ALEX
alex.sheu@msa.hinet.net





基本規格
- ☆機　型：P-233
- ☆記憶體：32MB
- ☆操　作：M

測試配備
- ☆Celeron 300A
- ☆96MB RAM
- ☆TEAC 24X IDE
- ☆ATI Rage 4M RAM

最近國產遊戲有不少是改編自著名小說或漫畫的作品，由於有原著的名氣幫助，往往會把銷售量提高不少，但相對受到的批評也會較為嚴苛，因為大家總會將遊戲拿來與原著比較。『神兵玄奇』也是改編自黃玉郎先生的同名漫畫作品，故亦不能逃過和原著比較的命運。



和以前改編自漫畫的遊戲有點不一樣，之前推出遊戲的『風雲』、『中華英雄』、『刀劍笑』等都已經在香港出版了十年以上，其他如『龍神』、『天子傳奇』的出版時間也超過五年，『神兵玄奇』卻只連載了一年多，以香港漫畫來說算是出版了很短的時間。原著故事結構又非常龐大，估計目前仍未進行到整個故事的四份之一，加上遊戲在一年前已開始進行製作，製作單位可以取材的其實十分有限。漫畫中的十大天神兵到今天仍有部份尚未在漫畫中出現，其中的『鳳皇』、『十方俱滅』、『驚邪』等更是今年六月才公開其造型。

事實上，遊戲亦加上『虎魄重光』的副標，告訴大家這只是原作其中一部份的故事。故如果以是否忠於原著，或是否完整表達整個故事來決定『神兵玄奇』的評價，對遊戲製作者來說是極不公平的。筆者認為把『神兵玄奇』的遊戲作為漫畫的週邊產品來看待會較為恰當，不知各位讀者是否同意。

『神兵玄奇』的漫畫最大特色是神兵利器非常之多，除了剛才提過的十大天神兵外，還有數不清的地神兵和人神兵，這些神兵都會製作成迷你兵器，在單行本中不定期送出。所以當知道神兵玄奇會製作成遊戲之後，大家便一直猜想到底會不會附贈迷你兵器。果然不負衆望，在遊戲中附上一盒三件的神兵，包括天晶的子劍、天晶的母劍及虎魄，加上精美的盒子，使人覺得物有所值。相對於迷你神兵，說明書就顯得粗糙簡陋，雖是全彩印刷，但很多東西都沒有交待清楚。例如四大世家的關係，各門派的勢力分佈及武功源流等，筆者猜想製作群是否故意留一手，等推出攻略本時再把這些資料放上去。



接下來便要談到遊戲本身，遊戲先以一段3D動畫來交待故事的開始，因為沒有字幕以及沒有人物的配音，如果沒看過漫畫，根本不知道到底在說甚麼，幸好說明書對動畫有補充說明，否則很難讓人投入遊戲中。當真正進入遊戲內容，感覺卻又不一樣了，光

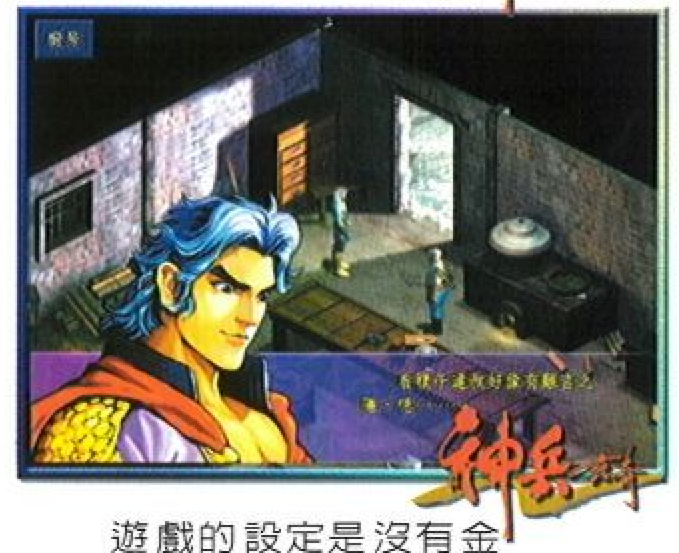
是人物的對話就把主角問天的身世、身份、地位等交待得清清楚楚，一點也不含糊。大部份的對話都來自原著，由於原著是漫畫，所以不會像改編自小說的遊戲有冗長的對話。



戰鬥系統採用時下流行的即時指令系統（即類似太空戰士的ATB系統），但同時又加上類似紙牌遊戲的招式系統，頗有自己的風格。戰鬥畫面用分割視窗的方式來進行，當雙方走到近距離的時候又會變回一個視窗，下方更有一個可以同步觀察戰鬥畫面的子視窗，從這些設計來看程式寫得非常用心。不過美術在戰鬥的處理則有點馬虎，怎麼說呢？首先人物是用滑的而不是用跑的，筆者第一次看到的時候還以為問天在溜冰。如果這情形是出現在平面手繪遊戲的話是可以原諒的，因為這麼多角色都要跑的話，則需要龐大的美術工作天，但現在是用3D繪製的話就說不過去了，3D軟體可以把同一組動作直接套在不同的模型上。另一方面不同的招式其特效也差不多，有幾招更是把發射氣功的圖形換個顏色就算了，在現在這個極度重視聲光特效的年代，跟同期的遊戲相比似乎有點吃虧。

美術打混的情形在劇情中也有出現，如問天以鍋鏟勇挫丁家兄弟及西城秀樹一幕，只是閃一下再加幾個文字便算了。而北冥正戰兇閻王一段亦是用兩張原版漫畫來交待。以今日台灣遊戲界的技術，又是一間有多年經驗的遊戲製作公司，要用過場動畫表現劇情相信不是難事，唯一不用的理由大概又是時間關係。幸好美術在場景設計上非常用心，好像真的把神兵玄奇的世界以立體方式搬到電腦螢幕中，人物大頭則採用原著的毛筆風格，到現在筆者仍不敢肯定是掃瞄進去的還是直接畫出來。人物移動的張數十分多，感覺非常流暢，但操縱性稍差了一點，有時人物會走錯方向甚至不小心走到屋外。





遊戲的設定是沒有金錢和買賣行為，於是尋找寶物丹藥便變得非常重要，尤其是開始的時候筆者沒有把三叔的房間搜刮清楚，結果在那些毒蟲手上死了好幾次。敵人的能力設計得不是很平均，有時兩個區域的敵人能力差別很大，更甚者會有新發現的區域敵人比舊區域弱的事情，反正敵人的能力不是一般的漸進的就是了，可能是企劃來不及調參數吧！



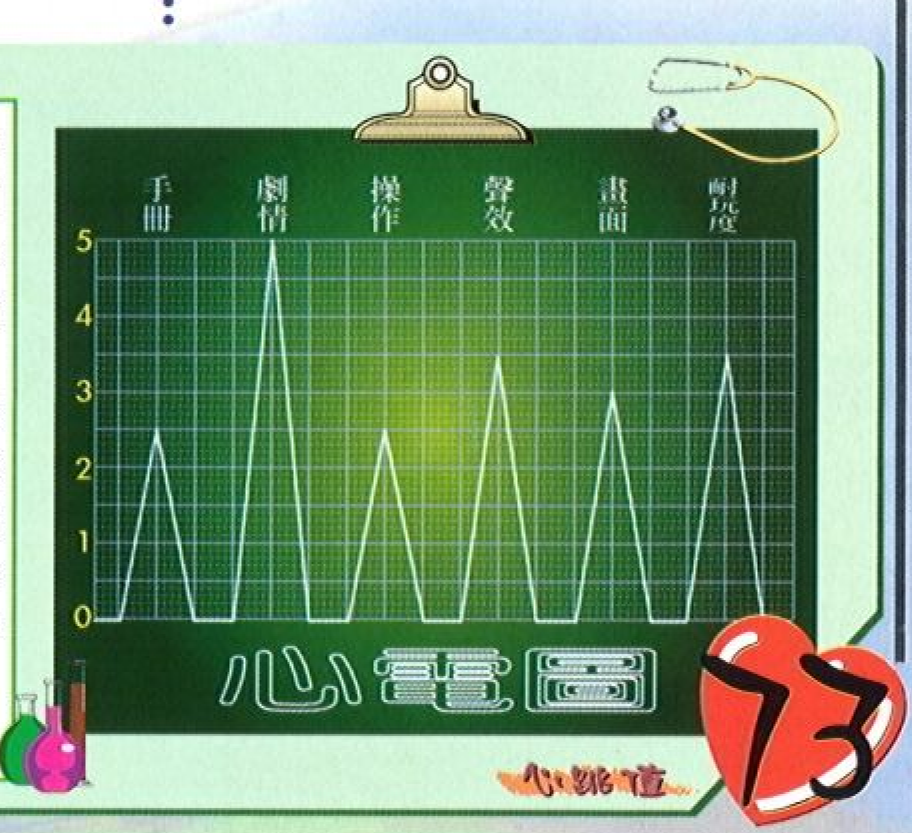
不要以為筆者說了這麼多不好的地方，一定是認為這遊戲不好玩，那可完全不是。相反只要過了問天當跑腿的那一段劇情後，玩遊戲的趣味便開始出來。接下來你會投入神兵玄奇的世界中，和問天一起到世上各地尋找神兵，打敗天地盟的走狗，並到處行俠仗義。從整個遊戲的表現來看，『神兵玄奇』應該是在很趕的情況下完成，可能是漫畫公司本身不希望遊戲太晚推出減弱號召力。以製作公司過去所做角色扮演遊戲的經驗來說，如果時間充裕應該可以表現得更好才對，這次因為時間關係使得『神兵玄奇』成為一個表現普通，但可玩性佳的遊戲。若是可以使製作期長一點，讓遊戲可以站在一個較佳的狀態下推出，應該就不會像現在這個樣子了。



這遊戲中各關的頭目都是超強的，如果單靠招式，實在難有勝算，遊戲中的一些輔助物品要善加利用，尤其那些加速自己和減慢對手的物品，因為那些頭目通常某一屬性防禦力特別弱，但那種屬性的攻擊牌卻未必會常常出現，把速度一加一減後，便有足夠時間等到所要的牌出現。

另外有一招賤招讓大家參考，就是不要管其他隊友的死活，當你在戰鬥中不停為隊友補血，無形中會增加中招的機會，而且補葯的損耗也會雙倍增加，倒不如把注意力集中在問天一個人身上，反正其他隊友都會在某一段劇情過後就離開隊伍，不會一直跟著你。最後就是筆者發現某幾個迷宮中會有一個物品拿不完的寶箱，不知是遊戲的臭蟲還是故意讓各位打得輕鬆點。

／陳志明





基本規格
☆機　型：P-233
☆記憶體：64MB
☆光碟機：4X
☆操　作：K、M

測試配備
☆PⅢ-550
☆256MB RAM
☆AWE 64
☆Voodoo3
☆50X CD-ROM

原本是應考不第的一介書生，亦即遊戲的主人翁趙平沙，無意間救下一位遭當街販賣的神祕女子，因緣際會而被賦予一項重大的歷史使命，自然也就由此改變了主人翁的一生。他為了尋找偶遇的神祕女子，也為揭開羊皮地圖和夢境中的祕密，由絲綢之路開始了艱難的長途跋涉。一路上的重重危機，行行色色的陌生人，隨著上古的預言、蚩尤的重生、使命的託付等等，而逐一登場。當他在得知自己正是傳承黃帝靈魂的神選之人後，命運將會被動的生出何等改變？他將如何面對命運的安排呢？這就是玩家在遊戲中將要逐一解開的謎題。



此款遊戲的故事背景設定，無疑是近期內同類型遊戲中，創意較為新奇的箇中翹楚。即便劇情設定在北宋仁宗時代，但卻牽連到上古的黃帝與蚩尤的一段恩怨公案，頗能彰顯「天命如此」的無奈與滄桑



感，草民個人極為喜愛這樣的調調。沒有什麼特別的原因，只是初時極感「震驚」，繼則又頗能「感同身受」所致…由於劇情的開展在於現今的青海、甘肅和新疆一帶，所以玩家們在這一款遊戲裡，得以見識到俗稱「千佛洞」的敦煌莫高窟、位處邊陲的樓蘭古城、以黨項族為主體的西夏王國、可追溯到西元前三世紀，遊牧於中國極北之地的回紇部族等等。玩家於遊戲之餘，更能夠親身體會一下古文明的深度之美，誠然是「寓教於樂」的最佳典範。



遊戲的戰鬥系統無疑是最具娛樂效果和吸引力的一環，由於整款遊戲採單一的地圖模式顯示，主角在進入戰區之後，即可自動切換成戰鬥模式。玩家運用滑鼠和預設的鍵盤熱鍵即可輕鬆、立即的主控戰局，而遊戲中所預設的諸多傭兵，除了應劇情而穿插其間者外，更是戰鬥獲勝的主力。玩家若能妥當的雇用各具不同「特技」的傭兵參予戰事，不但可立即扭轉劣勢，且能協助主角達成快速升級的目的。捨此途徑而以主角單兵作戰的話，玩家將可見識到這款遊戲的超高戰鬥難度。

為數一、二十個別具本領的傭兵，玩家可別輕忽其存在的重要性。傭兵的等級除可依出場頻率累計之外，即便於單一戰役中戰至「不能視事」，在下一站的傭兵雇用處，仍然還是可以選其歸隊的。這些傭兵所具有的各式特技，其施技的聲光效果，

亦即是戰鬥系統的精華所在。連同主角和敵軍在內，若在交戰時「特技」齊發的話，則整個螢幕即布滿各式光彩奪目、繽紛至極的特殊效果，絕對可帶給玩家的視神經極其爽快的刺激。唯獨教草民感到不解的是，何以每一名傭兵，甚至包括主角在內，其擁有的「特技」竟然是固定不變的？即便等級升至極限，各個人物仍然無法練就其他的本領，導致遊戲的精華受到侷限，其格局也就相對壓縮不少，這是令草民極為遺憾之處。

論及遊戲劇情的鋪陳，其實還算緊湊、熱鬧，唯連接城鎮的各式戰場，由於幅員頗鉅且頻率偏高之故，使得「遊戲劇情」很悲慘的竟流為附庸。這樣的結果，想必是製作小組始料未及的陰錯陽差，更連帶使得遊戲的主要訴求產生「失焦」的憾事。所幸諸多風格殊異、美術造詣高超的場景差堪彌補，玩家尚不致有千篇一律的疲弱感覺。

另一項較容易為玩家詬病的缺失，即是戰鬥系統的操控設計不盡理想，玩家在接觸遊戲之初，勢必得經過一段手忙腳亂的陣痛期。戰鬥時的操控雖採滑鼠、鍵盤併用的方式，唯我方的傭兵並無「自動參予戰鬥」的人工智慧，遇上戰鬥時，即連主角在內，玩家都得逐一的圈選對象以下達作戰的指令，否則，各個傭兵都成為事不關己的「火災參觀者」，並呆呆的領受敵方猛烈的攻擊。這樣的慘事，猶以「一群」 敵人同時出現時為甚，當玩家忙著切換人物並下達作戰指令的同時，早已被重創得不成人形，而一旦切換到該傭兵時，常常只剩下「補血」的唯一選擇，遑論要即時給予敵人反擊了。如前所述，這款遊戲的戰鬥系統，原本就具有一定的難度，更由於不便利的操作設計所致，也就顯得難上加難，也造成草民因「急怒攻心」，而乾脆以主角單兵作戰而淪得滿頭包的慘狀。





這款遊戲原有頗具創意的劇情架構，加上精雕細琢的遊戲畫面、簡潔便利的介面設計、設定得宜的武器道具系統等等，原本應該是有不錯的評價才是。但由於戰鬥系統的繁複操作方式，極容易導致玩家「行不得也」，使得遊戲的整體成績因之遜色。玩家若是不計較一成不變的特技施展效果，也能忍受戰鬥時的操控繁雜，這款遊戲仍然不失其原有的吸引力，尤其可從中領略敦煌大漠的不同遊戲風味。



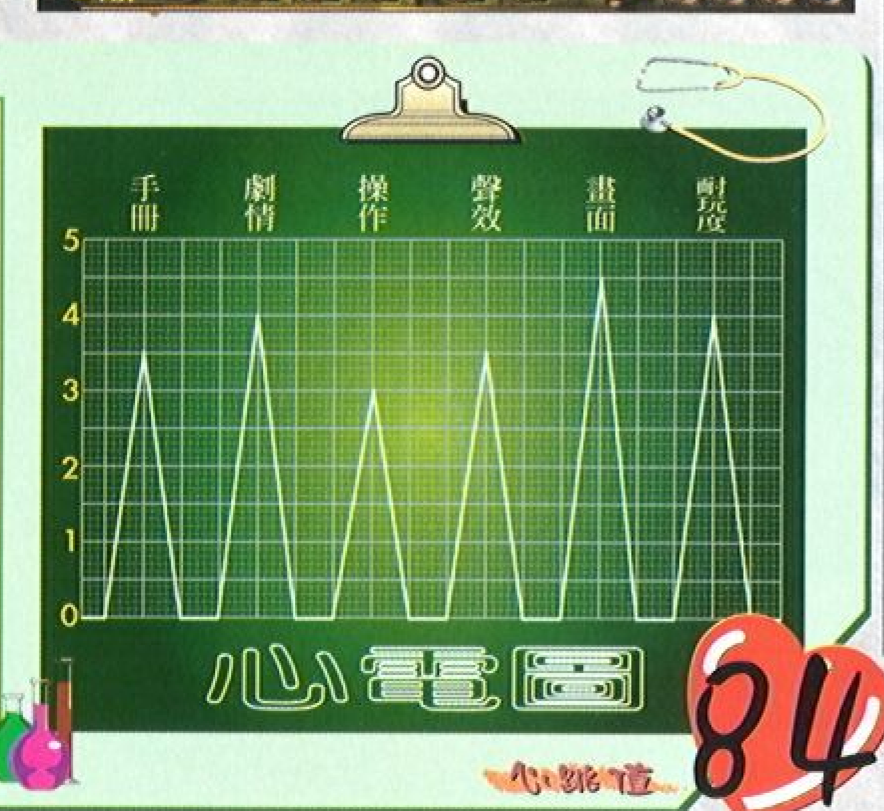




玩家既已知悉戰鬥時的操控極為複雜，進行遊戲之初，儘早熟悉、掌握人物的操作方式，自然是當務之急。由於人物升級時並無特別的指示，玩家必須時常進入狀態欄觀看進展，一旦有升級點數可供使用，當須立即分配予力量、智慧、靈活和健康四項基本天賦。這些項目關係著人物的應戰、存活實力，且牽連人物所配戴武器的升級條件。武器的升級與人物本身並無直接關係，必須在武器鋪裡花錢並選取「升級」方得行之，條件是各式武器升級所需的基本天賦點數要足夠才行。

遇有可雇用傭兵的機會時，最好不要輕易放棄。傭兵雖然會增加操作上的複雜程度，但卻是很不錯的「替死鬼」。行走於戰場上時，可多多利用傭兵探路，除了可減輕主角的負擔之外，即使傭兵頻頻陣亡，其經驗值仍然是可累計的。

／ALEX
alex.sheu@msa.hinet.net





基本規格
- 機　型：P-200
- 記憶體：32MB
- 光碟機：4X
- 操　作：M、J

測試配備
- P-450
- 256MB RAM
- SB LIVE
- 32X SCSI CD-ROM
- VOODOO2

卡克博士本來為研究第三類能源的著名學者，不過就在政府方面斷絕其資金援助的時候，卻因為一場突來的實驗室意外而下落不明。三年的時間很快地飛逝過去，原本打算只是潛入南海小國探聽機密軍事計劃的特務人員，卻再度與早就被認定死亡的卡克博士相遇，除了成功地取得他的信任之外，並且還將這項最新發現馬上加以回報。為了要將卡克博士搶奪回來，蕾吉娜一行四人於是搭乘直昇機來到這個小島上面，結果反而使得他們陷入另外一場空前危機當中。



對於Capcom公司的忠實玩家來說，相信一定都玩過在PS主機上面發售的恐龍危機這一款作品，雖然它乍看之下算是惡靈古堡系列的姐妹作品，但是由於遊戲本身加入了不少新意在裡頭，還算是受到玩家與評論的雙重肯定。個人電腦玩家經過一年多的等待之後，現在總算有機會玩到這款相當傑出的遊戲，並且還是在代理廠商努力爭取之下所發售的中文版作品。



恐龍危機最大的畫面特色所在，在於它突破了惡靈古堡系列對於場景處理方式的傳統作法，不僅大膽地將所有背景加以全部3D化，部分場景還能夠達到一邊行走一邊改變視野的視覺效果，這可以說是這類動作冒險解謎遊戲領域的最大突破，亦同時成為遊戲最大的賣點所在。比較可惜的一點是，恐龍危機還是無法像3D過關遊戲那樣達到完全360度自由行走與改變視野的目標，除了當初受限於PS主機的硬體機能之外，多少還是為了營造出場景氣氛而不得不有所犧牲。

但是話說回來，這款遊戲的貼圖效果與材質之佳還真的是棒得沒有話說！特別是當某些物件相當貼近鏡頭的時候，卻依然不會有過於明顯的馬賽克現象出現，這多少得要歸功於個人電腦版本製作人員的



辛苦結晶。不過非常美中不足的一點是，這回遊戲當中出現的人物還是都不會開口說話，筆者這裡指的是當語音播放出來的時候，所有人物的嘴部並不會跟著有所動作，因此如此欣賞起來真的有種說不上來的詭異感覺，或許是他們都學會了腹語術吧！

提到遊戲的語音部分，這可以說是恐龍危機的一大靈魂所在，要是這部作品少了這項設計，那麼不但其聲光效果將會大打折扣，並且還無法隨著人物聲音情緒的變化而讓玩家有所共鳴。至於在遊戲的音樂部分，製作小組的處理方式還是與惡靈古堡系列相差無己，似乎只有在情況相當危急之時出現的音樂才能夠讓發現它的存在，否則在玩家專心於解謎之際，很可能就會這樣子忘記它



的存在。如果以後再有類似作品推出的時候，但願 Capcom 公司能夠好好改善這樣的小小缺失。

如同之前的惡靈古堡系列一樣，恐龍危機雖然能夠使用鍵盤來加以遊玩，不過如果要是能夠搭配一把支援 DirectX 手把的話，那麼不但將會使得娛樂性增加不少，更可以讓您在危機發生之際即時做出最佳的反應與處理。假如拋開這樣的考量不提，其實這款遊戲鍵盤界面的設計已經算是相當不錯，只是玩家需要記憶的功能按鍵數目頗多，您可能得要花上更多時間才可以順利上手。



如果您是玩過惡靈古堡2之後再來遊玩恐龍危機，大概會覺得遊戲難度真的是增加不少吧！這款遊戲的困難程度一點都不會輸給惡靈古堡1，尤其再加上所謂隨機道具的設計，玩家不太可能擁有數量龐大的彈藥與補給道具，唯一一個較惡靈古堡系列體貼的地方，應該就是重要道具部分不再佔據任何寶貴道具空間，包括主角所找尋到的武器在內，如此一來您就用不著動不動就得要尋找置物箱來暫時寄放物品。



在玩家最為關心的劇情安排部分，恐龍危機雖然少了像惡靈古堡2那樣的表關與裡關設計，不過卻也多了類似惡靈古堡1的選擇分岐出現，只是沒有分得那麼詳細而已。在您玩到重要劇情分岐點的時候，您必須要選擇其中之一以便繼續進行遊戲，還好除了最後的結局分岐設計之外，其餘三個分岐點選擇都不會影響到整個故事的主線發展。這樣的設計究竟是好是壞端看玩家自己喜好而定，但是站在筆者個人觀點來說，此舉無疑提升了不少遊戲耐玩性，特別是在遊戲長度較為偏短的情況底下，這亦是 Capcom公司未來這類遊戲最需要徹底改進的地方所在。

說到玩家一樣相當關心的訊息翻譯問題，在有了一次惡靈古堡2的製作經驗之後，這回的恐龍危機成績顯然是又進步許多，可惜或許由於這些中文對話內容仍然採用從日文版本直譯過來的關係，許多部分還



是與語音內容有所差異，再加上某些對話又故意潤飾得有點通俗，使得部分網友還是對此相當不甚滿意。對於筆者個人的感受來說，除了上述的這些問題，其實恐龍危機翻譯已經有著一定水準，但是很多對話的標點符號都沒有處理恰當，使得玩家閱讀起來真的是有點吃力。再站在同樣屬於消費者的角度來講，筆者相當希望將來這類移植作品能夠同時附贈原文版本，以便能夠滿足不同玩家的遊玩需要。

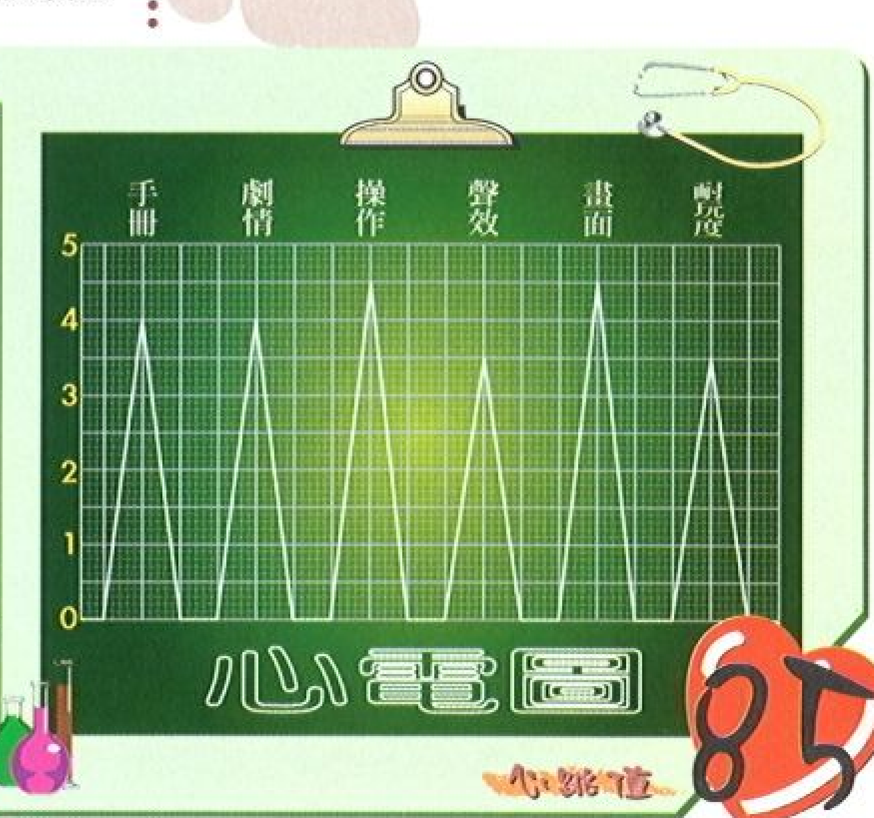


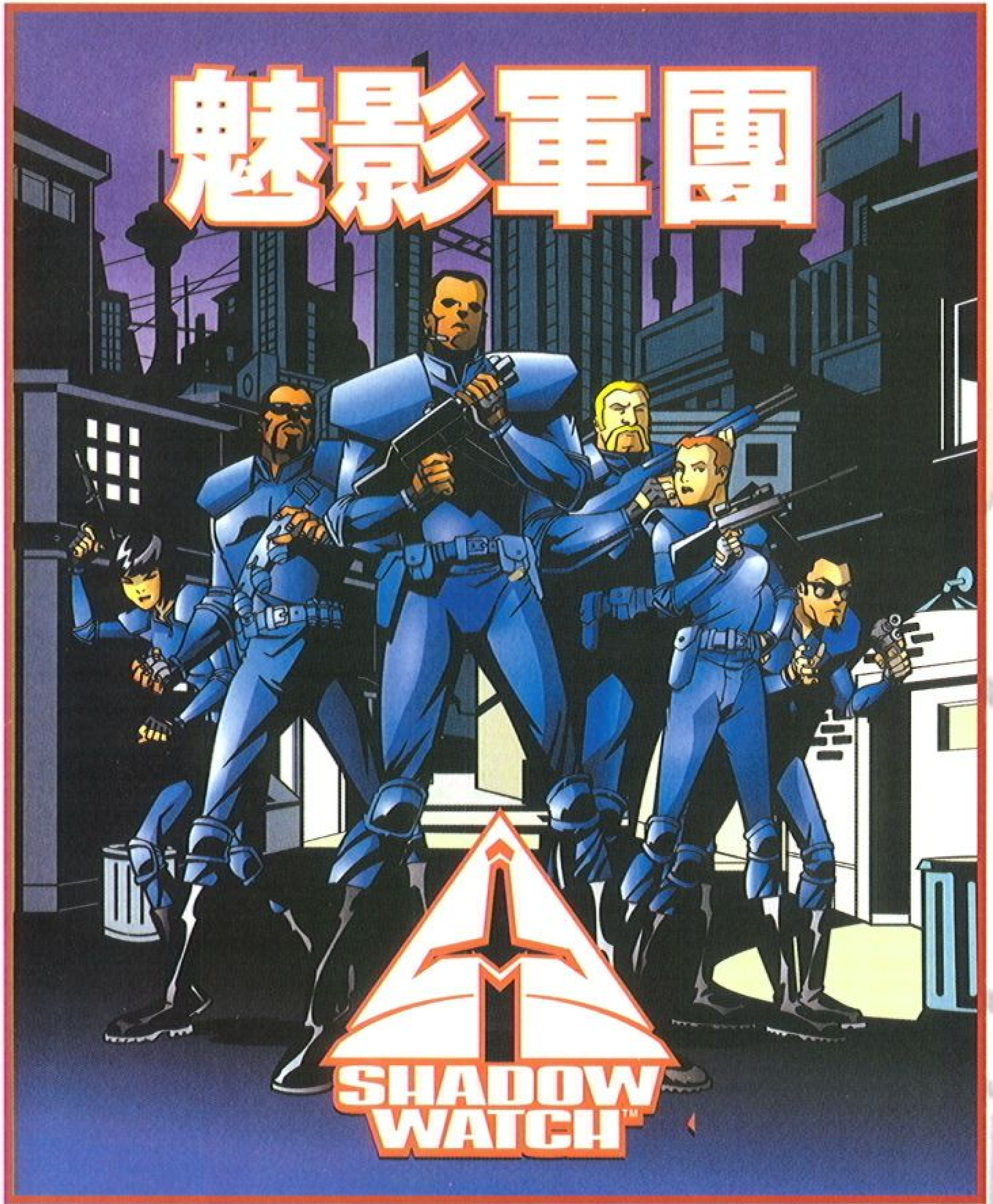
既使PS版本的恐龍危機2遊玩方式早就大幅翻新，可是當初恐龍危機的諸多嶄新設計現今看來仍然是耀眼無比，再加上個人電腦版本的聲光效果超越原作許多，以及原先所有隱藏密技全部自動贈送的情況之下，不管您是否玩過PS版本的恐龍危機，都還是相當值得一玩再玩，更不用說這回不必再為了滿滿螢幕的日文對話傷透腦筋。



不同於之前的惡靈古堡系列，在這次的恐龍危機當中並沒有存檔次數的限制設計，不過由於您只能夠在離開特定房間的時候進行存檔，因此您一定得要熟記這些場景的位置所在。另外一個順利闖關之重點在於要懂得善用緊急補給箱裡頭的存放道具，並且再適時將功效較小的道具調合成功能較為強大之全新道具，這樣不但能夠真正物盡其用，更可以節省掉不少緊急補給箱寶貴空間。

／JEFFRY





基本規格	
☆機　型	P-133
☆記憶體	32MB
☆光碟機	4X
☆操　作	M

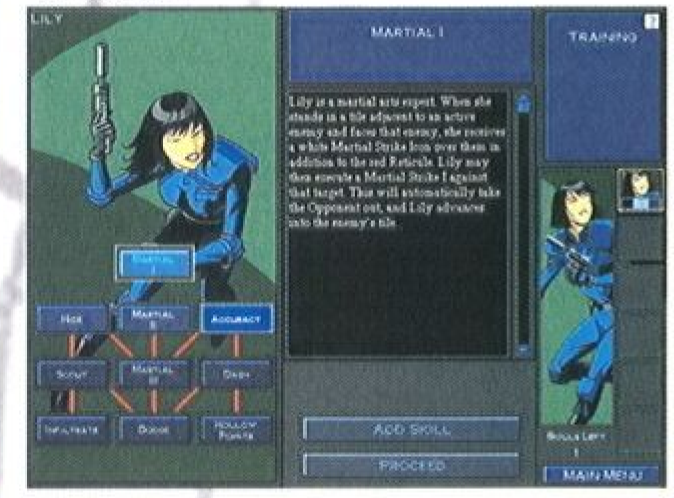
測試配備
☆K6-2-400
☆96MB RAM
☆AW32 8MB RAM
☆24X CD-ROM
☆3Dfx 2000

時下的電腦遊戲真是十分有意思，不但種類五花八門，更可以說是各形各色。除了玩法多元化外，在內容上也是十分的豐富，玩家可以看到最近十分多的電腦遊戲是改編自武俠小說或漫畫，對於平日忙碌的玩家而言，可真是開闢了另一條吸收新知的途徑，筆者今天要談論的這套《魅影軍團 Shadow Watch》也是有這種意味的電腦遊戲。

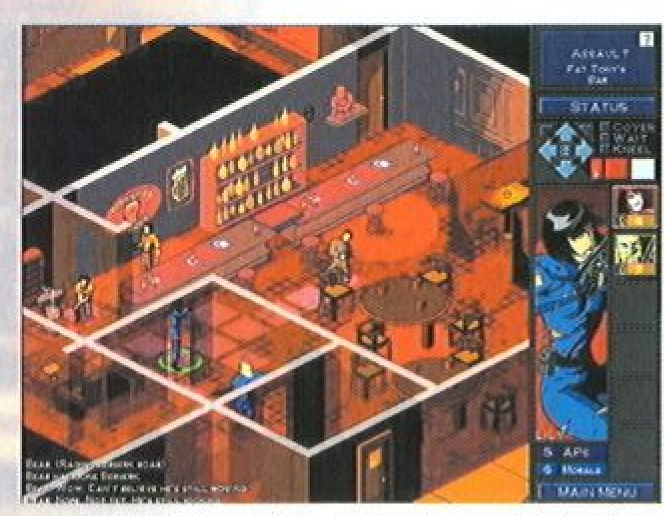


《魅影軍團》是一個充滿了美式漫畫風格的電腦遊戲，它是Red Storm公司的作品，提到Red Storm公司，相信喜歡軍事射擊遊戲的玩家們，絕對不會對這間公司感到陌生，因為它就是大名鼎鼎製作《Rainbow Six虹彩六號》的公司。Red Storm公司這回所製作的《魅影軍團》是一套風格和《Rainbow Six虹彩六號》完全不同的回合制策略遊戲。玩家這回所操作的《魅影軍團》六人小組為了維持地區的和平，必需對付邪惡的敵人並鏟除它們，一一完成遊戲內的任務。

玩家在遊戲任務中所操作的六人小組也是十分有特色的，因為他們六人各有不同的技能，例如隊長Archer有良好的戰鬥技巧、Bear是專門使用Shotgun的高手、Lily的特長在隱匿及滲透、Maya精通於治療及狙擊敵人、Gennady是資訊專家、Rafael是專搞爆破的高手。事實上，在玩家隊上的隊員們都有多項專長，在某些特別的關卡中，玩家還必需利用某些人的專門技能方可過關。在遊戲開始時，每個隊員都只有一、二項的能力，而增加他們的能力必需透過技能的升級，而技能的升等準則，是由玩家在完成每關的任務後，就可得到點數從而分級提升。



在每次執行任務前，玩家都會得到任務的說明及相關的資料，接著玩家就必需選派適合的人員參與任務，並且安排他們至適當的出場位置（指派人選是比較麻煩的部份），然後便可以開始遊戲了。玩家在選擇遊戲的玩法上也可選擇兩種不同的模式，分別是Campaign劇情模式和Single Mission單人模式。



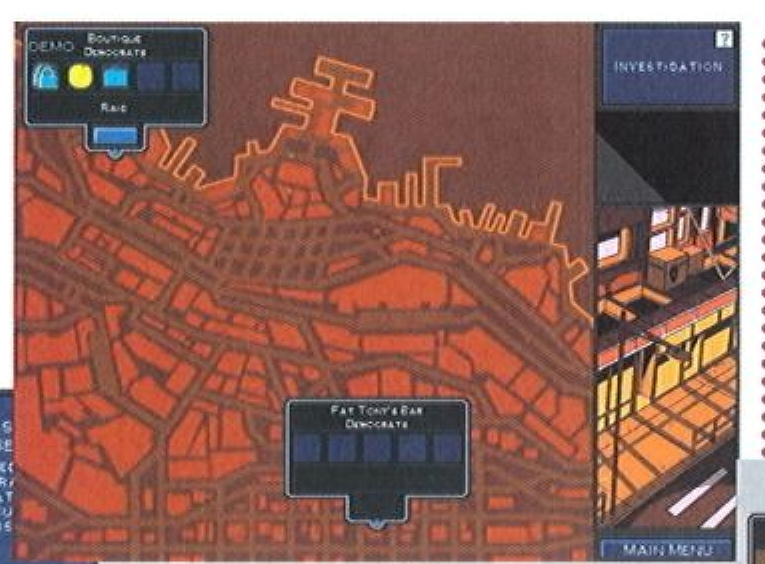
《魅影軍團》的場景主要建構在三個不同的區域，在每個區域中玩家大概需要完成五項任務，所以劇

情模式就有大約十五小關了，而每次的任務均是隨機從一百多項的任務抽出來的，只要角色對話中稍有變化，便會影響到任務內容的分配，所以遊戲絕對有足夠的耐玩性，保證百玩不厭！



遊戲內任務的形式也是十分的多元化，從殲滅敵軍、盜取指定物品、保護人質、破壞敵軍設施、暗殺、拯救…各式各樣應有盡有。另外在難度設定方面，玩家可選擇EASY、NORMAL、HARD三種不同的難度，《魅影軍團》在不同的難度下敵人的AI（人工智慧）也因而不同，玩家將會發現敵人不會笨笨的任人宰割，它們懂得隱藏偷襲，也進行兩面夾擊。同時不同難度的關卡之SAVE儲存檔案的方式也會有所不同：EASY的難度可允許玩家後悔重來以及儲存遊戲的進度；NORMAL的難度則只可儲存遊戲的進度；HARD的難度除了敵人的AI超強外，玩家更不能做任何的儲存動作，還必須一氣呵成完成任務呢！

《魅影軍團》顧名思義，玩家所操控的就是一個軍團，所以任務中不能讓任何一人陣亡，否則就只有GAME OVER結束遊戲，遊戲中表達人



物HP的方式並不是用數字，而是以人物狀態來表示，這狀態分為四個階段，健康、輕傷、重傷、死亡，所以玩家必須隨時注意隊員的健康情形，因為它們如果受傷太重的話，很有可能會失控呢！

《魅影軍團》在畫面方面可以算是別具一格，採用了單一色調的設計，目的是在於維持漫畫的風格，同時遊戲的場景設計也並不是時下

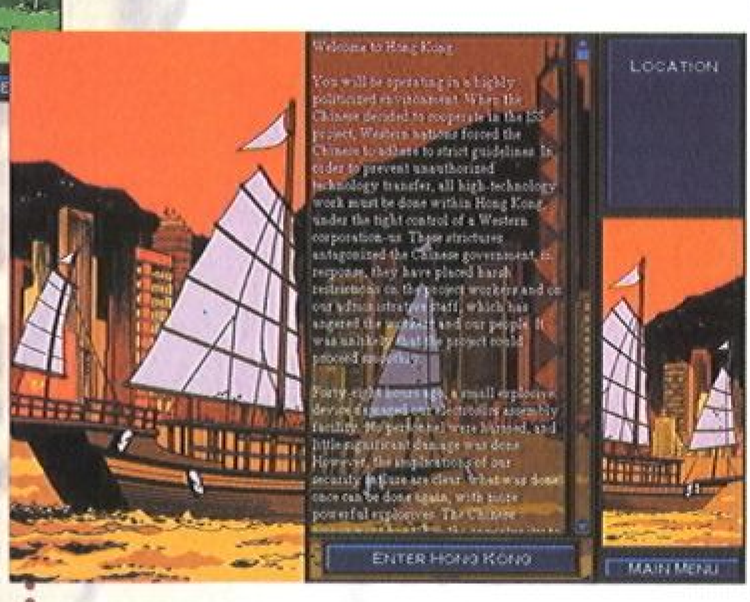


流行的3D場景，而是採用傳統2D平面設計，雖然如此筆者覺得畫面的氣氛依然十分的出色，最主要的原因，在於畫面所使用的光影效果十分特別，讓各位有置身於漫畫裡的感覺。當然這樣的畫面配合起氣勢雄壯的音樂，也讓玩家對遊戲感覺有另一番風味。

總括而言，《魅影軍團》是一個相當重策略的美式漫畫風格的電腦遊戲，它能讓玩家在進行遊戲的同時有種在看漫畫的感覺。同時遊戲多元化的任務內容也相當吸引人（耐玩性極佳），唯獨可惜的是，這個遊戲的操作上



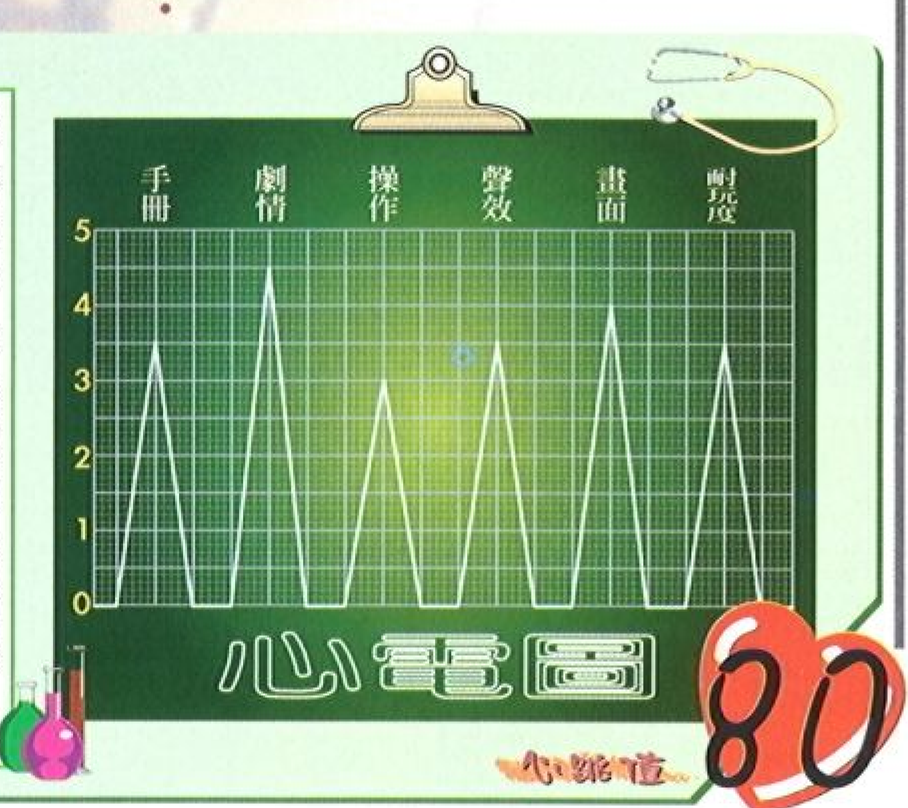
不太容易上手，角色的移動方向非常多，並且必須要根據人物的面對的方向去計算，十分容易混亂，甚至有時候人物的身體被物體所阻擋了，剛好又根本不知道面向何方，這時如何下達指示呢？另外語言方面的問題也是一大困擾，因為全部都是英文的對話，英文不好的玩家就慘了（有許多任務解說及對話）。除了這些小小的缺失外，這個遊戲其實還不錯，喜歡這類遊戲的玩家十分值得一試。





正確的選擇出場人物及佈置出場位置在《魅影軍團》是十分重要。要注意不同角色的行動值是有分別的，並且每個動作都要計算行動值。每個角色可對八個方向選擇行走一步，快走兩步、轉身、蹲下、準備射擊等動作。遊戲不計算HP點數（生命值是由四個階段來計算的），不能讓任何一名角色死亡，否則會立即Game Over，此外也要多注意角色的士氣，如果他受傷了，或重傷可能會進入「失控」狀態。同時情報的收集也是任務不可或缺的一部份，玩家必須與當地的聯絡人交談，了解任務的解決方式。

／朱允中





最近可說是養成遊戲極盛的時代，一連串的養成遊戲，如：「明星志願2000」、「鍊金術士瑪莉」、「小魔女帕妃」…到今天要為大家的介紹的「女皇騎士團　」，真是令人目不暇給，這是暨多年前由「美少女夢工廠」、「卒業　」、「誕生」所帶動的第一波養成熱潮；「魔法學園」、「浪漫創世神話」的第二波後，再見的繁榮景象。

「女皇騎士團」的故事背景，是發生在一個魔法與機械共存的中古世界，玩家在遊戲中所扮演的角



色，為親衛隊訓練團長，其主要的任務就是培養出優秀的女騎士，而它與「明星志願」和「誕生」一樣，都是在每次遊戲裡，必須同時培養三位角色，所以可想而知，本遊戲的複雜度、難度都比一般養成遊戲來得高，當然，也因為如此，故耐玩度亦增加不少。此外，由於「女皇騎士團」所提供的六位女主角，每位都有不同的個性、專長、能力，所以當你所選的角色不同時，遊戲的進行也會因此改變，因而即便玩家重玩本遊戲，仍可體驗到不同的滋味。

訓練的過程中，您可以選擇貫徹角色原本的個性，將她培養成適合她的身份（如：原本具高度領導能力、有豐富學識的愛美妮，劍客是很符合她的角色），亦可按照您個

基本規格	
機　型	P-200MMX
記憶體	32MB
光碟機	4X
操　作	M

測試配備
P-200MMX
64MB RAM
40X CD-ROW

人的意思，讓角色脫胎換骨，成為與她之前全然不同的女騎士。在三年的培養歷程中，主角們會因為年紀的增長、對皇室的忠誠度，而擁有更高竿的訓練課程與皇室工作，總計有34種之多。

雖然訓練可以讓角色們的屬性



值大幅上升，但經費來源除了最初的30000元外，其它的都只能靠玩家們自己張羅，所以如何讓女騎士能充份鍛鍊又能一邊賺錢，也是本遊戲中需要玩家多費心思之處。籌措經費除了藉由在排程欄內安插固定工作外，還可以到中央廣場的招募所內，應徵擁有可觀賞金的委託，而每三個月會舉辦的武鬥祭亦提供豐富的獎金給優勝者，所以在分別注重外貌、知識、魔法等能力的五種競賽項目中，一定要好好評估女弟子們當時的能力，以選擇參與最有可能獲勝的項目。

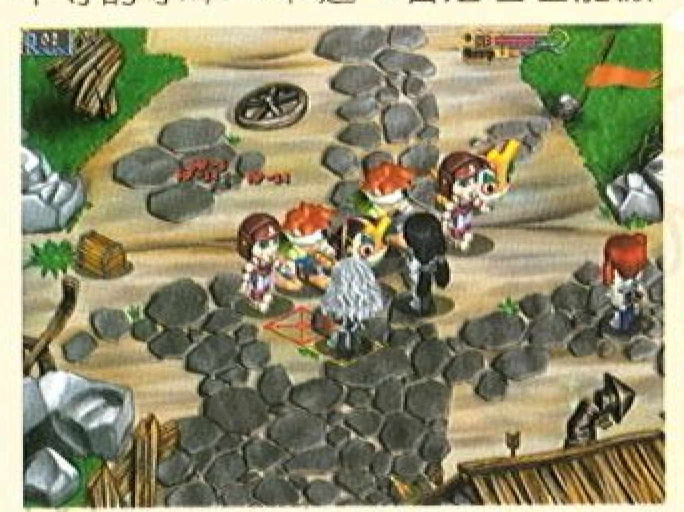
除了例行的工作與訓練外，在遊戲的過程中還有許多事件穿插其中，共同羅織整個故事劇情，使之



中，共同羅織整個故事劇情，使之更顯豐富。有隨著與男子關係進程發展而延伸的求婚事件，有因角色身份而有的親子事件，更有訓練團長從前夥伴的挑釁事件，其中，若決定讓女弟子們與從前戰友的徒弟比賽後，將會進入小遊戲的部份，它一共有四種（激鬥賽馬、呼拉拉…），主要都是考驗玩家的手指靈活度與時間感，常玩電視遊樂器或大型電玩的玩家，想必可應付自如。

對於類「美少女夢工廠」的養成遊戲來說，安排訓練課程絕對是屬於重頭戲部份，且這類訓練往往有種特性，即所有的遊戲時間可切割成幾個段落，而每個段落內所排定的課程有很高的重覆性，所以按照以往的規則，玩家每個星期都必須重新安排該週的課程，即使它完全與上星期的內容相同，所幸，在「女皇騎士團」裡，終於改善了這部份的操控，它提供了一個「參照上週排程」的指令，讓玩家省去不少做機械式工作的麻煩。

大體上看來，「女皇騎士團」不僅改善了這個操控的大缺點，在其他部份的操作（如：戰鬥、場景移動）等亦維持結構清楚、方便性中等的水準，不過，若是它也能做



到智慧型游標，就更完美了。所謂智慧型游標，就是不管玩家將螢幕上的滑鼠游標移到畫面的那個角落，只要按一下滑鼠鍵，指令的選單就會出現在游標所指的位置，這樣的好處是，玩家們不需要每下一次指令，就得拖曳滑鼠到固定地方，所以即便玩了很久手腕也不容易酸。

「女皇騎士團」的人物設定、場景畫面、作戰畫面的美術表現都頗具水準，但由於遊戲中許多角色的瞳孔部份，都繪製得太小、太不明顯，所以看起來便添了點陰森邪味，可算是美中不足的地方；至於武器、防具、道具等週邊小物品，只能列入普普通通之列；而代表訓練及工作項目的小圖示，則說其粗糙亦不為過，輪廓模糊再加上不可愛的設計，感覺上與本遊戲不太搭。

在本遊戲中的戰鬥場合，都是在玩家安排工作後才會發生（除了武鬥祭上的例外），其進行的方式，採回合制會戰模式，把敵人全消滅後，弟子們的能力就會增強，相反若失敗時，則是會讓屬性下降（好險不是遊戲結束）。其中較特別的，就是在戰鬥過程裡，敵方可能會派出魔獸與木偶，擔任先鋒部隊加入戰場，如果箭術夠高時，我方甚致可以將他們捕捉過來，而成為我軍之後的新戰力，萬一捉不到，只要有錢，也可去武器店採買。

遊戲配上語音已不是什麼新鮮事了，尤其以鄰國日本來說，更早就將這兩者做了完整的組合了，可是中文語音的成效往往不盡人意，鮮少看到遊戲公司在這方面的努力，可被公認有職業水準的。此回「女皇騎士團」亦搭配了大量的語音，也犯了同樣的毛病，人物顯得情感投入的不足，讓字句有一個個蹦出的僵硬感、以及語調的高低也沒有掌控得很好，使音調略顯平淡等，是其較為明顯的缺點。但發音的字正腔圓、角色與聲音的搭配性、人物音色的多變性而言，都值得給予鼓勵。希望遊戲公司能繼續朝這方面努力，以營造一個更優質的遊戲環境給全體玩家。

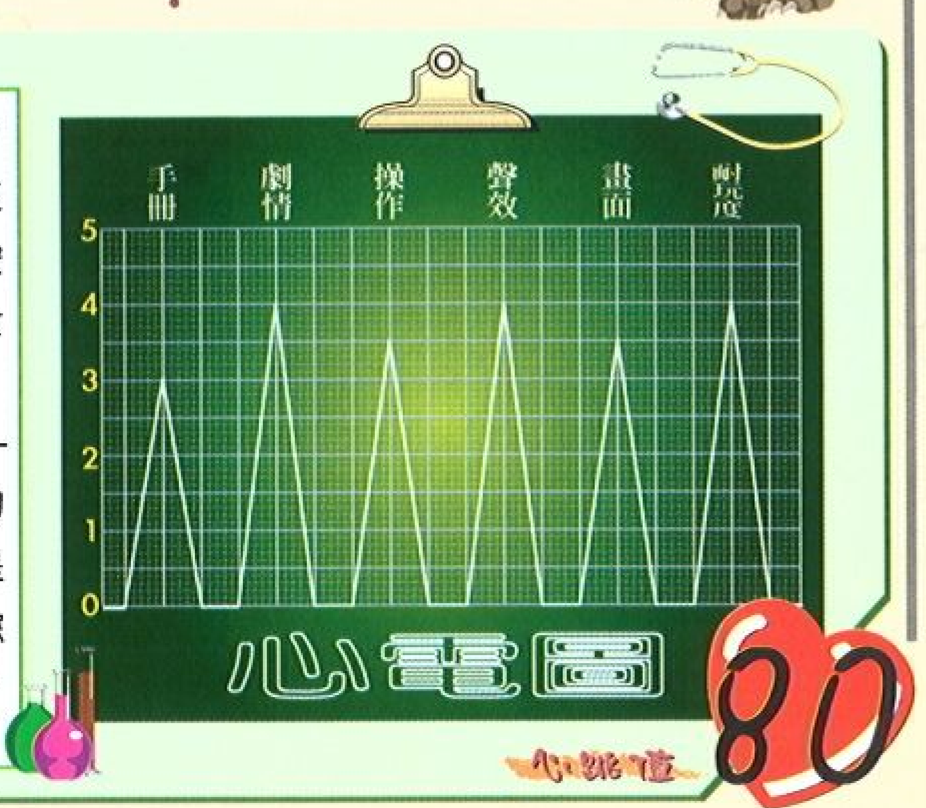


總結上述所言 ，本遊戲光從骨架來看，其實是與「 美少女夢工廠」、「明星志願」等並無二致，不外乎就是拚命的替某個人、或某幾個人上課、訓練、安排工作，使他（她）們一生的際遇，能在你短暫的運籌帷幄下，有個答案。不過，因為故事發生背景的不同、事件內容設計的殊異、角色人物長相的改變，都會影響您在娛樂時的感受，因此對於愛好此道的玩家，也許可著眼於本遊戲有不同的使命，而加入訓練女騎士的行列；至於不太玩養成遊戲的玩家，也可試著嚐嚐成為主宰者，把人生當作一場場實驗的滋味。



由於每種訓練，或多或少都會造成某種屬性的下降，所以在開始訓練前，最好先決定一下，到底要讓自己的三位女騎士團成員，專長於什麼項目，再針對那幾個項目安排先後次序加強訓練，以免隨性而為的結果，就是女騎士們庸庸碌碌，什麼都會，但都不精。

在每星期行程執行前，可以盡量到四處逛逛，如此一來，才會有較多機會和你旗下的女弟子們交談，並適時的增加彼此的親密度與她們的屬性，但需要注意的是，若是對談得不愉快，反而會有使屬性下降的情形，故在選擇您的答案時，要仔細參酌女弟子們的個性。 ／TMC

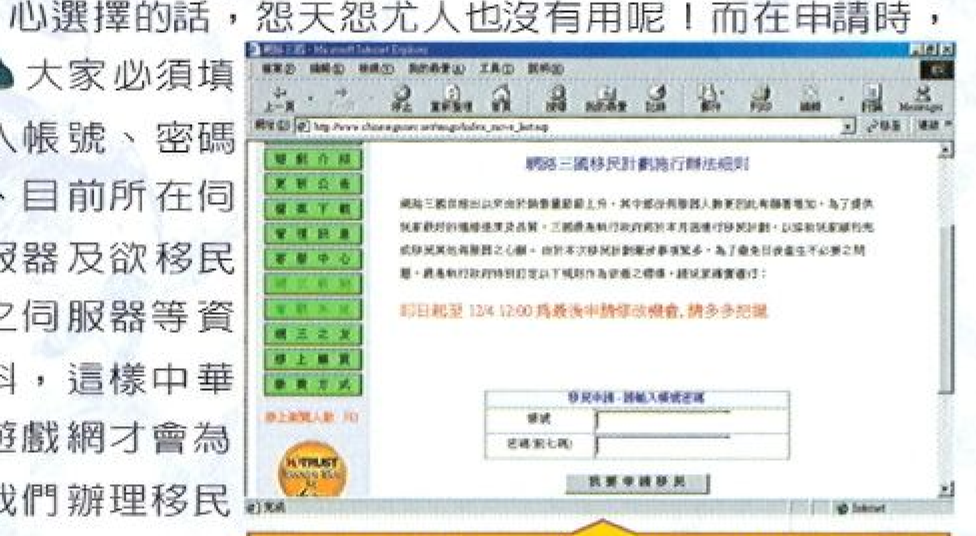




■周達豐

網路三國掀起移民潮

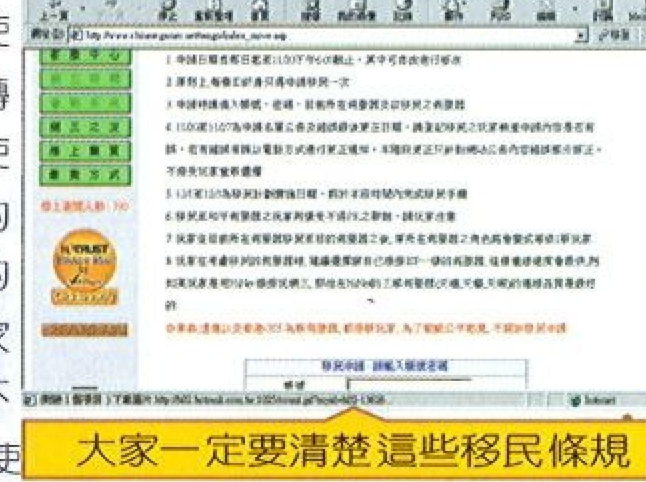
近日『網路三國』出現了一般移民風潮，眾多玩家忙於把自己的角色從某一伺服器移民到另一個伺服器，而究竟移民的細則是怎樣？首先，玩家們要清楚每一個帳號只可申請一次移民，換句話說，在移民前一定要好好地想清楚，因為每一個玩家只有一次機會，如果不小心選擇的話，怨天怨尤人也沒有用呢！而在申請時，大家必須填入帳號、密碼、目前所在伺服器及欲移民之伺服器等資料，這樣中華遊戲網才會為我們辦理移民手續。



玩家可在這裡辦理移民手續


每一次登記移民，也有規定的時間

當移民申請結束後，中華遊戲網會在網頁上公告玩家移民的名單，如果這時玩家發覺內容有誤的話，可即時以電話聯絡網路三國的客服部，但各位不要誤以為可以重新選擇，這程序只供網站公告內容錯誤時使用的。另外，如使用者從可PK的伺服器轉至和平伺服器之中，使用者也會受到不得PK的限制。而移民最重要的一點是，在移民後玩家的等級及物品數量是不會改變的，變的只是使用者本身的伺服器角色會變成等級一的新玩家。


大家一定要清楚這些移民條規



這些便是移民玩家的資料

直至現今為止，以天權、白虎這兩個伺服器移出人數最多，移入方面則是天璣、伏羲以及新加坡為多。這些數字顯示了那一個伺服器較受歡迎，那一個伺服器人口比較多了。以天權來說，只是移出人數已有八百多人，而天璣卻是有相當多人移入，相信天璣已是全網路三國伺服器最多人數的一個。



以天權以及白虎移出人數為最多

組織修改方法開放

這一個指令，可說是眾多玩家希望開放的指令之一。在『網路三國』的世界裡，一個組織擁有一位幫主、一位副幫主以及三位護法。但因很多時候，組織內的幫主或是護法會因為私人問題，或在遊戲內出現問題而需要找人接替幫主或護法之位，現只需到中華遊戲網的網頁便能更改組織名稱、幫



這些是組織修改的規條



轉新幫主時，使用者記緊把帳號、密碼以及職稱等資料輸入。

主、副幫主以及三位護法之位。而登記方法非常簡單，只要使用者在組織修改一欄那裡填入所需更改的資料後便可，而不用修改的地方則保持空白。例如需要更改組織名稱，把新組織名稱填入新組織名稱欄位即可，如不修改的話這一項可空白處理。另外更改新幫主或是護法方面，則需要新幫主以及舊幫主的帳號、密碼以及職稱，缺一不可。



十級練武師

這幾天在網三世界內終於出現了九級練武師以及十級練武師，這些練武師除了武功高強外，還有什麼特別呢？有，還非常特別。普通的練武師被打敗後，大家得到的只是金錢，但新開放的九級練武師以及十級練武師則擁有武具以及防具的出現。換句話說，只要玩家擁有一定實力的話，對付九級練武師以及十級練武師，便可賺取不少的金錢以及經驗值。BUT！在路上小弟看見不少玩家命喪於這些九級練武師及十級練武師手上，雖然打敗這些練武師有利可圖，但如果沒有二百級以上的玩家，也不要浪費草藥與這些練武師進行格鬥，因為他們真是太強了！



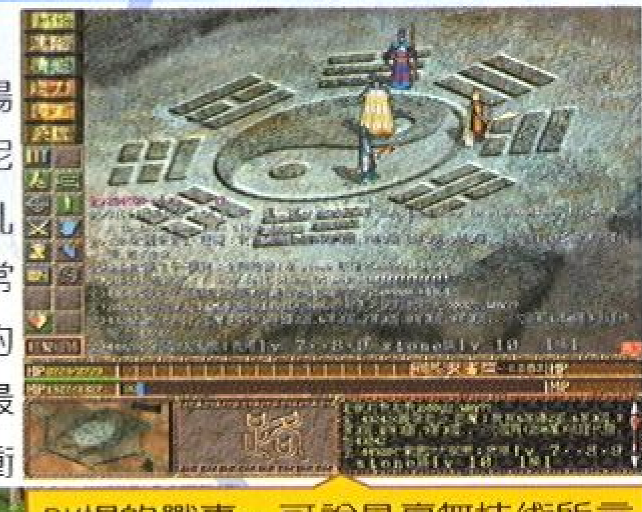
九級練武師可說是無處不在



十級練武師原來是長這樣的

鬼哭神號組織戰

小弟玩網三也有一段時候，今次可說是第一次參加組織戰，但很失敗地未衝到聖獸前，便已被對方組員KO。但組織戰果然是組織戰，每幫派出五十人，總共一百人在組織總壇上一較高低，這種氣勢真是非筆墨所能形容，比平時在PK場亂殺一番還有意思呢！原來組織戰除了亂殺外，戰術也是非常緊要的。例如進攻的一方，找兩至三個最強的玩家作突擊，衝進組織總壇內把聖獸KO，而其餘玩家則保護這三名玩家衝進總壇內；守的一方則可派最強的幾名玩家在總壇內防守敵人的突擊，而其他玩家則可在門外把其他敵人消滅。你說小弟我是屬於哪個層級？中堅份子吧！不是超強也不是最弱的，但少了我還是對於幫派實力影響很大的。



PK場的戰事，可說是毫無技術所言



這便是襄陽城外的組織總壇入口

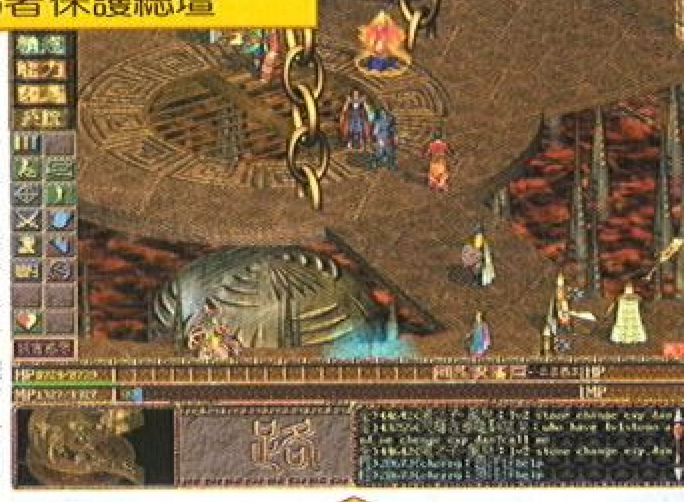


還是組織戰比較激烈

復活歸隊的我再一次利用傳送師，到達襄陽城外的組織總壇那裡一雪前恥，但想不到這時我方的組員以比之前的更少了。今次不再是三名敵人夾擊小弟，而是六位，想來已有一段時間沒有嚐試被秒殺的滋味了…而我亦放棄到總壇進行突襲，想不到敵方組員那麼強勁又那麼團結呢！這一次的失敗，真是心服口服！不過在下次的組織戰役，小弟我一定要再次發洩一下，不獲勝誓不罷休。

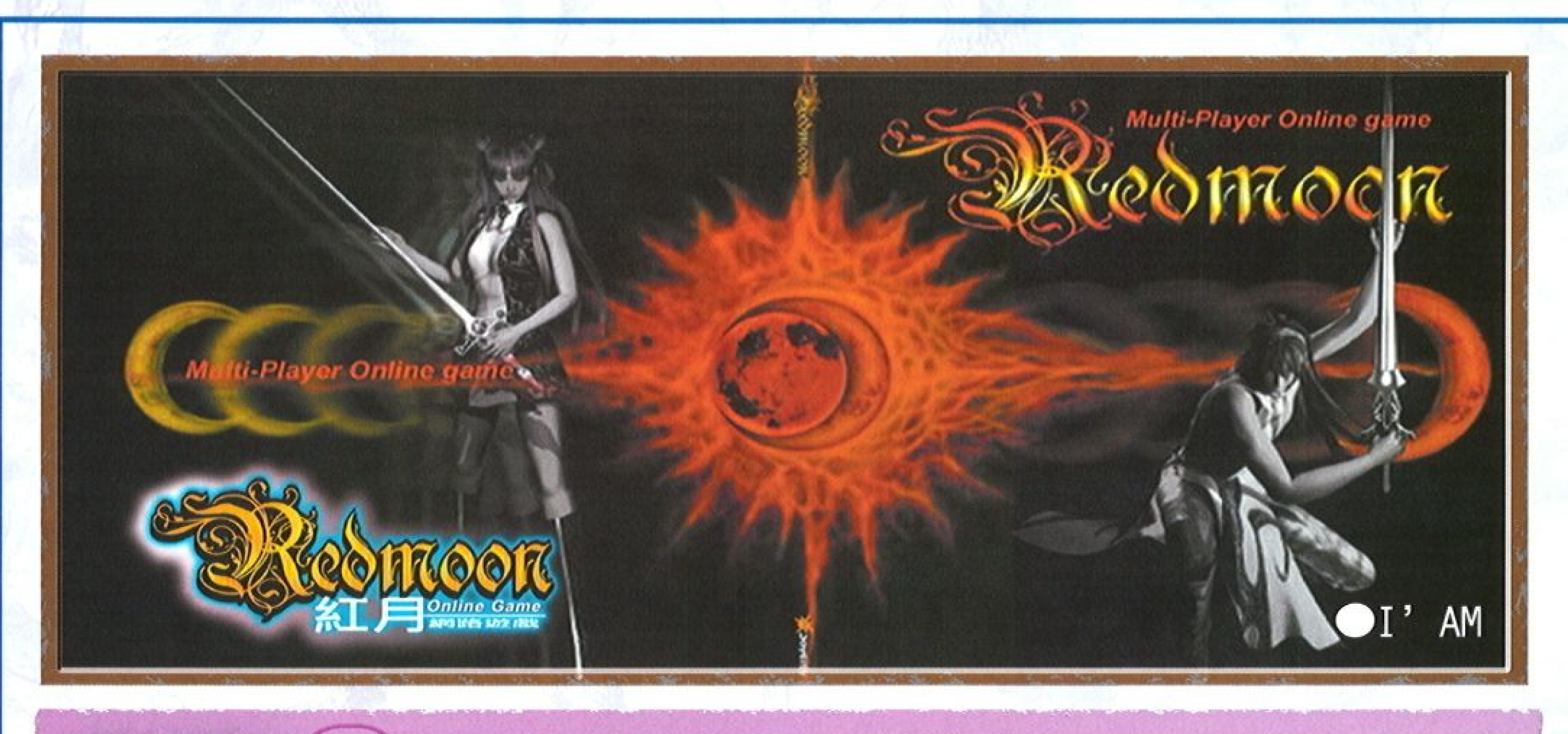


每一個人也為著保護總壇



為什麼對方人員那麼多…





故事簡介

很久以前，在遙遠的錫葛尼斯星球上，流傳著一個關於『太陽』的傳說。傳說中，人類因為傲慢、罪惡與戰亂而觸怒了天神，天神於是降下災禍意欲毀滅世界，人類因而悔悟而祈求上天原諒。那時候，從母星來的祖先裡會出現一位被稱為『太陽』的救世主一『菲拉洛柏卡尼斯費力吳諾』(怪怪的名稱…)。



錫葛尼斯是一個擁有高度文明的星球，那裡的人們可以自由運用心靈的力量，將人類內心裡潛在的意志力發揮出來，並且完成了可穿梭空間的高度科技。但是錫葛尼斯的人民，卻長期在艾加拉斯的暴政統治下過著痛苦的生活，帶給他們一絲希望的，僅是那個流傳已久，不知是否為真的救世傳說…。

遊戲內容



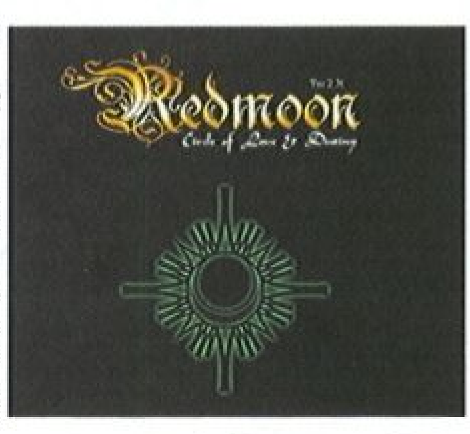
在遊戲中玩家所要扮演的，就是原作漫畫故事裡的各個主角。每個主角都可能成為『太陽』救世主，率領屬於自己的『自由軍』為了自己的理想與目標奮戰，共同對抗艾加拉斯的暴政，一切都端看玩家如何決定與扮演自己的角色。

多樣化的角色選擇

遊戲中共有九名角色可供玩家使用，每位角色都有各自的背景故事與其獨特的能力和個性。基本上職業種類可歸為三種類型，魔法師、戰士和射手。不過由於職業特性與角色個性息息相關，所以實在是很難做出嚴格的區分，只好端看玩家自己對哪個角色特別有感覺而作出決定囉！



不過紅月裡以魔法師作為主角的設定倒是頗令我感到訝異，可能因為是漫畫作品改編的原因吧？我個人是對魔法師比較有興趣，所以我當然就在兩個準魔法師裡面挑選了一個，被稱為錫葛尼斯王子的『阿基拉』(呵呵，我的怪癖就是不喜歡主角型的角色)。



易學易懂的教學區



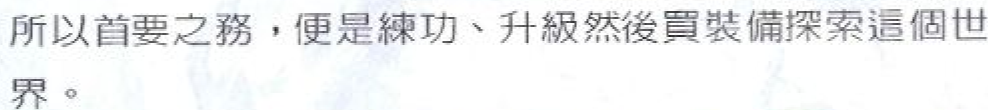
對於首次進入紅月世界的玩家，遊戲很貼心的準備了幾段相當簡短且易學易懂的教學課程，玩家可以循序漸進地了解各項介面的操作、指令的功能以及使用的方

天地一線間

法，真的是相當棒的設計，強烈建議新手玩家一定要親自走完這個課程，這對於以後遊戲的進行有很大的幫助喔！



依照遊戲裡NPC的指示，可以順利地從教學課程『畢業』，便正式開始了紅月之旅。開始冒險時，除了身上帶著的五個可以恢復生命力的紅豆餅、三張住宅區的地圖以及300元現金之外，身上一件裝備也沒有。所以首要之務，便是練功、升級然後買裝備探索這個世界。





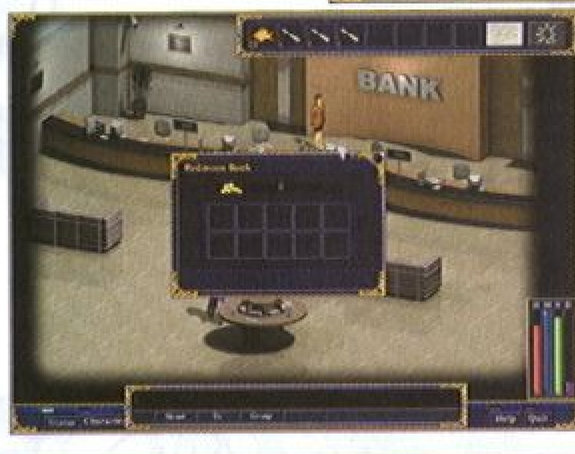
針對角色特性增加屬性

基本上，角色的屬性加值分為四種，力氣、意志力、敏捷性以及骨氣四種。另外，還有SP和DP兩個比較特別的數值；SP是角色奔跑時的體力，如處在跑步狀態就會慢慢消耗掉，但停下來後當時間經過時會逐漸地恢復，DP則是被敵方角色攻擊後所產生的憤怒值，當滿額時就可以發動特殊能力。對一個魔法師來說，意志力與敏捷性應該是最重要的兩個屬性。



由於阿基拉的職業是魔法師，所以並無法使用任何武器，而且初期的意志力還不足以讓精神攻擊大量損耗敵人的生命力，與其施放法術慢慢打，不如依靠自己的雙手，用手打死路上隨處可見的混混。不過用肉體攻擊就必須承擔不幸失手被打死的風險，在紅月裡，角色死亡後會自動在醫院裡出生，經驗值也會減半。不過比較有趣的是，由於每次重生都會出現在不同的醫院裡，所以每次從醫院走出來後就要把地圖拿出來開始『認路』。幸好我身上也還沒什麼重要的裝備，不然每次都要回去『撿骨』，真的是很累人呢～(因為走路速度實在是太慢了)。

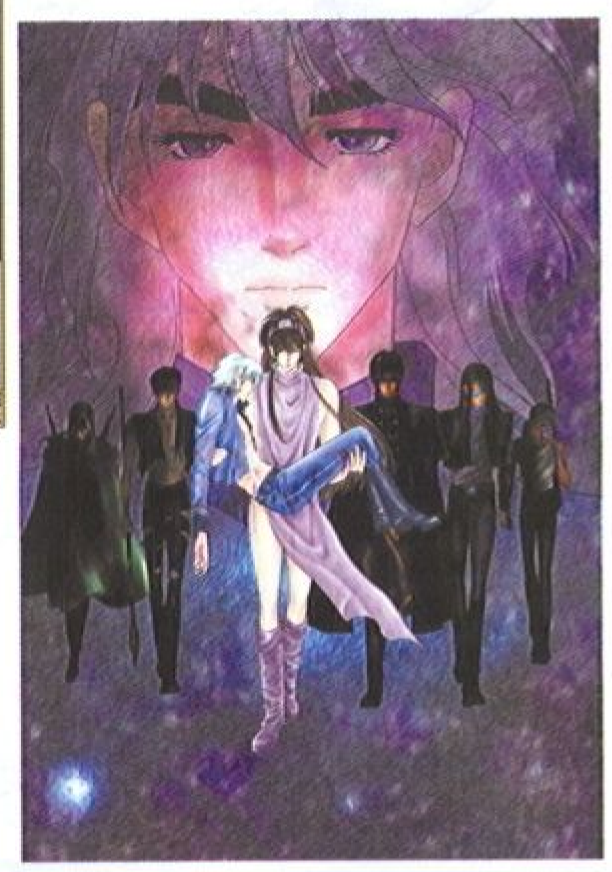




後言

紅月是一款SF式的線上RPG，可以說是目前線上遊戲中的異數，裡頭出現的場景設計及登場人物都是全現代化的設定，有手持槍械作戰的角色、機器人的NPC，甚至可以做宇宙旅行，完全跳脫一般傳統線上遊戲的風格。而且當角色等級達50級時，還可以讓玩家針對角色特性作一次屬性調整，那些之前加錯屬性能力的，或者是改變想法要針對某項特性加強的玩家，就可以好好地利用這次的機會來個『絕地逢生』，真的是一項很酷的設定。

























「橘子」果然不負衆望，在12月1日凌晨0點開放了許多玩家近半年來所期待的「龍之谷」新地圖。對於一些成天無所事事在公頻聊天且找不到對手的「高等級玩家」來說，真的是一大福音，因此在一開放龍之谷的那一刻，頓時伺服器湧進了大批的玩家，甚至連那些已經對天堂厭倦的玩家們也再度重出江湖，想跟傳說中的飛龍過過招！（在此附帶一提，2001年初韓國的NC Soft將會開始著手開發《天堂2》哦！）


興奮的一刻！終於可以去龍之谷觀光了。

團結就是力量，獨行俠閃邊去！


恐怖的飛龍！牠噴的火好燙喔！

想到上次自己在測試伺服器和兩個朋友勇闖龍之谷慘烈犧牲之後，這次小公主可學乖了，和血盟裡面一些等級40以上的妖精、騎士們一起組隊進入龍之谷。剛開始的時候都還蠻順利的，因為整個龍之谷裡面滿滿都是人，不會太危險，於是我們一群人衝入了龍之谷的地監，從一樓一路橫行。直到進入二樓之後，死的死，飛的飛，因為二樓那隻莫妮亞實在太厲害了，血多到打都打不死，況且一路上妖怪肆虐，最後逼得我們一些人只好忍痛傳回家。不過在龍谷地監真的是一個練等級的好地方，升級的速度相當快，妖怪掉的也都是好東西。可是最重要的一點，就是一定要跟大家組隊團練，對於那些自私自利，喜歡獨來獨往的玩家來說，要活著回來可是相當困難的（Party的指令現在對不同血盟的玩家也有效哦！）


龍之谷的地監好多好可怕的怪物！

過了一個禮拜之後，小公主再度踏入龍之谷，發現整個谷空空蕩蕩的，除了部分幾處有人在團練之外，其他地方幾乎沒什麼人敢逗留，甚至龍谷地監也是如此。在一樓練功時，我和盟友兩人與兩隻小妖精碰在一塊的時候，頓時大家都覺得安心許多，至少可以減低被妖怪打的機率、分擔風險，彼此互相照應，不過最後他們也死了。進入二樓，連半個人影都沒見著，只看見一堆妖怪追著我跟盟友跑，連三樓都還沒有機會下去我們就死了。由此可知龍之谷的難度不是一般人所能抵抗的，我想大家只能多加把勁，努力練等級，再一起去打敗那些只會欺負我們的妖怪吧！

妖怪變聰明了！?

跟盟友凹來的傳戒，以後去任何地方不用再走得好辛苦了，好棒！

在練功的過程當中，倒是發現了新版跟舊版有一個很大的差異。以前老鳥要帶新手練等級的時候都會主動先去攻擊妖怪，自己當肉盾讓新手打。可是現在不能這樣了，妖怪會自己判定並優先攻擊等級低的玩家，所以新手只能按部就班地慢慢從低等妖怪打起，不然所耗費的水錢是相當可觀的。還有更重要的一點，就是現在的妖怪也會主動去攻擊玩家的

守衛和寵物，所以已經沒有辦法帶著這些隨身夥伴練功了(這也是近期玩家喧鬧著不玩天堂的主因)。還記得龍之谷剛開放的那一天，到處都可以看到一堆玩家的小狼小狗無辜慘死在地上，安息吧！

而在另一方面，以前打死妖怪之後，他身上的東西會掉地上，不過新版在打死妖怪後，系統會自動分配東西給你，不過小公主現在還不太清楚他是如何分配的，只知道倘若你攻擊力強，離妖怪又近，應該都可以分得到東西，跟先打後打沒有太大的關係。也因為這個原因，導致很多自私的玩家現在都不准別人跟他一起打妖怪，深怕別人把妖怪身上的東西都拿走。而且現在妖怪掉的東西也跟以前不大一樣(綠水和祝福精弓是缺得最嚴重的物資)，大家可以注意觀察看看！

熱熱鬧鬧的燃柳村

現在燃柳村也多了倉庫，大家不需要再走回古魯丁存取東西了(在燃柳附近按回家也會直接飛回燃柳，而不是飛去古魯丁)，而且燃柳附近幾乎每天都聚集了一堆人，那裡也是一些低等級玩家練功的好地方，更是賺錢的好去處。高妖們都會掉錢和圖騰　，幾個小時下來，都可以賺上幾萬金幣呢！

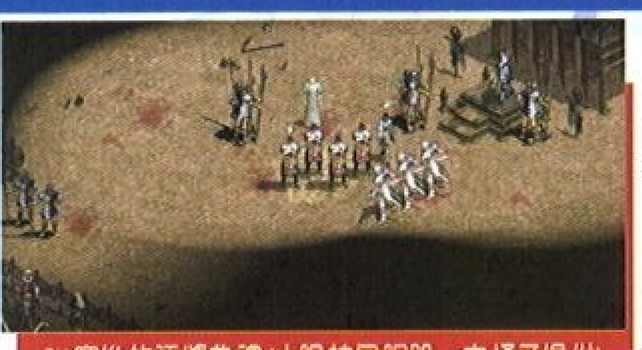

不知道哪個人無聊把飛龍引來肯特村

血盟對抗大賽


在血盟PK賽舉辦前，GM來我家通知比賽當天的配合事項，但來別人家都不敲門的，像什麼話！

在11月20日～24日這段期間，橘子舉辦了血盟與血盟間的對抗大賽，像我所在的戰神伺服器比賽時間就是在22日下午1點，報名的名額只能16個血盟。原本小公主也想參加的，但是無奈當天要上班，總不好意思在公司裡面玩，所以只好作罷。遊戲雖然有規定不能喝白水，但是只要是錢多的盟，通常都可以贏得勝利。仔細一看，不難發現每個伺服器的城堡擁有者幾乎都是前三名　，除了實力強之外，有錢買水更是贏得勝利的一個主要原因。下次橘子要舉辦比賽的時候，是不是應該改變一下遊戲的規則，不要老是讓有城堡的血盟都老是稱王。

PK賽的激烈戰況，召喚肥肥的法師通常是第一個被攻擊的目標。


PK賽後的頒獎典禮(太陽神伺服器，由橘子提供)

由於我們雲蹤魅影沒有參加比賽，所以小公主突發奇想，決定在說話島的PK場舉辦一個雲蹤的PK大賽，一對一單挑，採單淘汰晉級的方式，除了本身實力要強之外，運氣也很重要，一開始就抽到與高手過招的盟友，就只好揮手跟獎金說掰掰囉！報名的盟友共有18位，最後的4個人就是這次的冠亞季殿軍。雖然獎品沒像橘子那麼多，但是卻可以增進盟友彼此之前的感情呢！

雲蹤默默親衛隊長選拔賽，比賽前先拍個照吧！優勝者：JANN。

守城堡的辛酸


我不要破破爛爛的風木城堡了啦！連在裡頭也會下雪，好冷！

由於小公主下班時間很晚，所以只好把守城的時間設在凌晨1點，但是每兩天守一次真的吃不消，再加上守完城堡之後再處理一些事情，弄完後差不多都已經4點了。連續一個多月下來，每天幾乎都是在快遲到邊緣才到公司，要不就是上班精神不佳，於是決定把城堡讓給分盟的公主去管理，我相信他們也會非常開心的。雖然很多人罵我笨，不過我覺得真的值得了，畢竟三個城堡小公主都佔領過，真的已經很滿足了，對我自己來說真的是一個很完美的結局。也感謝在這段期間與我一起並肩作戰的天堂朋友們，因為有你們，我才得以順利地攻下城堡，真的很謝謝你們。

編者的話

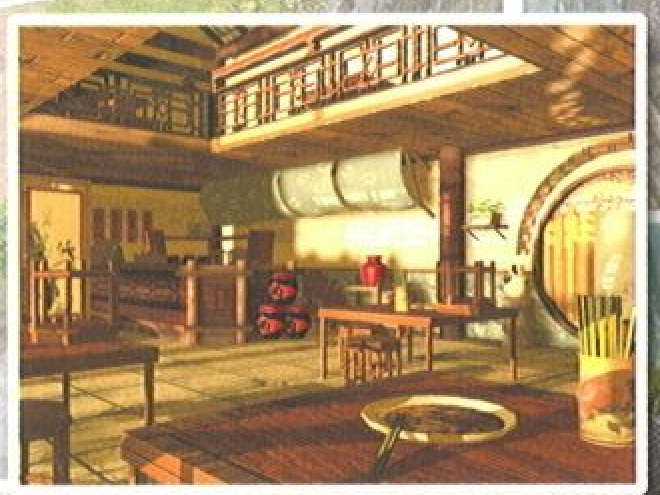
天堂上市到現在也將近半年，雜誌的連載也有一段時間了，但因為某些因素，所以在下一期中將見不到公主的手筆了。但這並不代表說公主她或我不碰天堂了，而是可以更輕鬆地品嚐天堂這款遊戲，她也免去每天被我催稿之苦，幸哉！


天堂中也有溫馨的一面，不明貓貓及不明茶茶的結婚典禮，GM也到場祝賀！還下起了雪，而誰是主婚人呢！(編按：我是打字打到手酸的司儀…)



7 ELEVEn
OK便利店
福客多
Hi-Life 萊爾富
全家 便利商店
SOFT WORLD 軟體世界 智冠科技股份有限公司
www.soft-world.com http://智冠.商業.tw
新倚天屠龍記
金庸

我們不需為「新倚天屠龍記」的超水準表現感到驚訝！因為它——



擁有金庸原著的特等基因



- 張無忌傳奇人生再體驗
- 個性化人物躍然螢幕間
- 雋永經典劇情款款呈現
- 各門派蓋世神功等你練



流著完全3D的動態血液

- 高解析立體畫面，場面精細不失真、更具震撼力。
- 模擬真人動作之武學招式，動作流暢，魄力十足。
- 隨機切換兩種不同視角，完整捕捉人物一舉一動。
- 動態背景效果，給你流水潺潺、落英繽紛的逼真感。





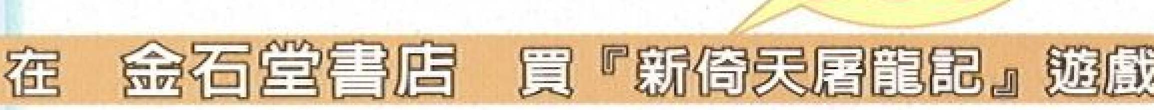
顛覆傳統的冒險遊戲法則

- 結合RPG戰鬥與冒險解謎雙重遊戲元素
- 搭配「煉丹爐」「道具組合」兩大解謎幫手
- 「煉丹爐」讓你用藥不需拿錢買
- 「道具組合」助你工具都能DIY





特價NT$ 509



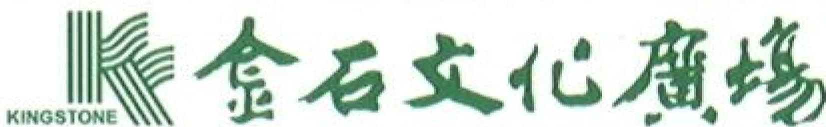


限量1000只



還有精美鐵盒包裝哦

動作快即能擁有！





玄異冷光倚天屠龍錶



軟體世界 智冠科技股份有限公司
http://www.soft-world.com http://智冠.商業.tw
Cover Imagine、Character Designer、Illustration / 羅德斯島戰記 山田章博老師 繪製
◎揭示角色扮演遊戲眞理◎盡顯俠情
義◎延續金庸群俠傳之自由主義◎富實驗精神之革命型RPG◎
大魔頭天龍八部之乾達婆
武林群俠傳
金庸群俠傳製作小組創世紀雷霆鉅作
河洛互動
天王的音樂神，
以香為食物。
在印度神話中，
原來是半神半人的天上樂神，
是帝釋天屬下職司雅樂的天神。
在遊戲中為四十多歲的女性，
喜好音樂，善於彈琴。
性情溫和，但不喜與人交往，
只酷好宮商之樂。
你想成爲武林中人人羨慕的大人物？
還是變成江湖中人人喊打的小癟三？